Şubat ''89
Yıl: 1 SAYI 11

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

A- dan Z- ye

PİRATES

Haritası ile birlikte..

(51-54. SAYFADA)

(49. SAYFADA)

Red Storm Rising

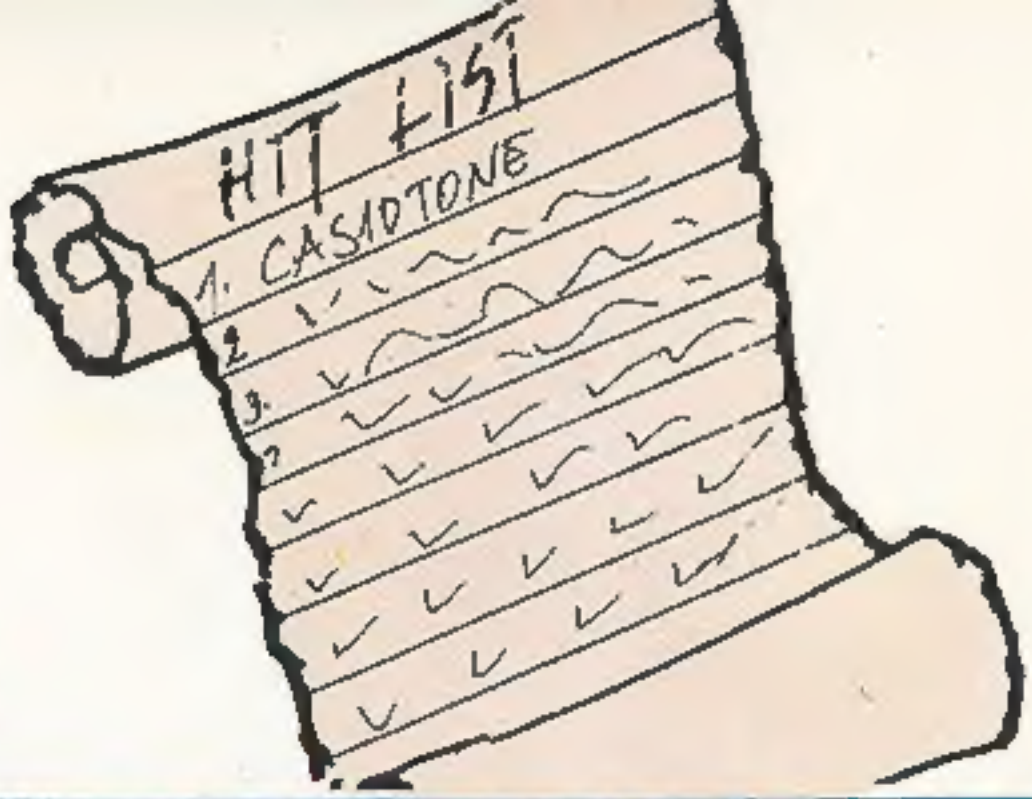
Dolu
Dolu

68 SAYFA
3.000 TL.
(KDV DAHİL)

SÜPER COMMODORE POSTER
(58. 59. SAYFADA)

Commodore Show ''89
TÜYAP'ta açılıyor

LİSTE BAŞI...



CASIOTONE

MÜZİĞE BAŞLAMANIN
YAŞI YOKTUR
CASIOTONE
MÜZİK ALETLERİ
ile TANIŞIN...

Beko

Genel Dağıtıcı: Beko Ticaret A.S.
İstiklâl Cad. 349-BEYOĞLU-İSTANBUL 152 49 00 - 146 64 06
Ankara: 117 31 25 - İzmir: 18 20 00 - Adana: 280 835

"Lider Müzikçi" **CASIOTONE**

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Birinci yıla doğru

Dergimiz 64'ler birinci yılın eşiğine geldiği 11. sayısıyla tekrar huzurlarınızda... **"Daha iyi, daha mükemmelm, daha dolu, daha faydalı bir dergi vermek emeli"** doğrultusunda önemli bir kilometre taşı olan 11. sayımız diğer sayılarımızdan çok farklı.

Bu sayımızda açıkladığımız RED Storm Rising oyunu için tanımanız gereken bütün denizaltı ve gemilerin resmini vermenin yanında ayrıca tamamen türkçe klavye bilgisayar maskenizi bilgisayarcınızdan veya bayinizden dergiyi alırken isteyin.. Bilgisayarınızın üzerine takacağınız maske ile oyunu daha kolay oynayacaksınız.

Bu sayıdaki yenilikler bununla bitmiyor. Dördüncü formanın orta sayfasında verdiğimiz gerektiğinde çekip çıkarabileceğiniz bir **"Süper Commodore Poster"** yayınladık. Bu posteri bilgisayarınızın başına asarak karşılaştığınız sorunlar ile ilgili gerekli açıklamaları bulacaksınız. Ve bize teşekkür edeceksiniz.

Bu sayıdaki yeniliklerimizden birisi de Mert Gökkaya ve Ertuğrul Eröz kardeşlerimin sizler için açtıkları **"Macera'dan macera'ya"** köşesi.. Bu köşede Adventure meraklısı olan kardeşlerim çok şeyler bulacaklar. Ancak o köşeye sizinde yazabileceğiniz bir şeyler mutlaka vardır. Onları göndermenizi istiyoruz. Mert bu sayıda hem Red Storm için hem de bu köşe için çok yoruldu. Kendisine özel olarak teşekkür etmek istiyorum. Ahmet Yıldırım abinizin bu köşede yazdığı F.R.P. ler ile ilgili yazı büyük ilgi gördü. Ahmet Abiniz bu yazıya devam ediyor.

Daha iyi, daha güzel, daha dolu bir dergi vaadiyle birinci yılımızı idrak edeceğimiz gelecek sayımızda buluşmak üzere...

Abdurrahman PALA

içindekiler

Haberler.....5
Red Storm Reising.....7.8.9
Live Let Die.....10.11
One On One II.....12.13
Bady Slam.....14
Hell Fire Attack.....15
Microsrose Soccer.....16
Street Sports Football.....17
Serve And Volley.....18
İnceleme.....20.25
Tenzilat yapan firmalar.....26
Haberler.....28
Graffiti Mann.....29
Eski sayılardan istek formu.....32
Bombuzal.....33.34
Haberler.....36.37
Amiga Extra.....38.39
Battle Island.....40
Mean Streak.....41
Game Over.....44.45
Means Foul.....46
Strip Poker.....48
Steel Thunder.....48.49
Pirates.....50.54
Bio-Ritm.....55
Proğram döküm eki.....56.57
Hostages.....58
Roger Rabbit.....59
Ses Digitizeer.....60.61
Hardware Köşesi.....62
Adventure'lar.....63
Jinxter.....64
Macera'dan macera'ya.....65.66

İLAN İNDEKSİ

CASTIOTONE.....2
BYTE-FİLAMİNGO.....6
TELECOM.....14
SARKAY.....19
TETİKLER.....22
OSAM.....23
LAÇİN.....27
MEDYA.....30
BOĞAZİÇİ.....31
GÖZLEM.....34
BOYTEK.....35
MİGROSHOW.....42
BİLTEK.....43
ABACUS.....47
COMPUTERLAND.....51
TAYLAN.....66

64'ler

AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

Sahibi ve Genel
Yayın Yönetmeni
ABDURRAHMAN PALA
Yazı İşleri Müdürü
İ. REFET OKTAN
Müessese Müdürü
FATMA PALA
Yayın Kurulu
AHMET YILDIRIM
Dr. ALİ ÖZÇELİK
ABDURRAHMAN PALA
TURGAY ÜLKER
BARIŞ ERTÜL
HAKAN TİRALİ
UFUK METİN
MERT GÖKKAYA
EMRE IŞIKLAR
ORHAN CEVHER
ŞAHİN DERYA'
MURAT DÜZ
CEM MUTLU
BARIŞ ERYAYAR
ERTUĞRUL ERÖZ
GÜÇLÜ YURDUNOL
Koordinasyon
S.HAMDİ ÖZYURT
Reklam Sorumlusu
REMZİYE SAĞLAM
İlan rezervasyonları için telefon
160 82 11
İdare yeri
ŞEHİT ASIM CADDESİ NO: 51/5-6
80690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Telefonlar
160 82 11 - 158 81 81 - 160 94 86
Yayına hazırlayan - Montaj
SAFA TANITIM HİZMETLERİ
Dizgi
ELDİM
Renkayırımları
GÜVEN REPRODÜKSİYON
Tire filmler
ERMAN GRAFİK
Baskı
ALNER OFSET

Dergimiz basın ahlâk yasasına uyar. Gönderilen yazılar yayınlansın-yayınlanmasın iade edilmez. Sipariş edilen çalışmalar dışında dergimize gönderilen malzeme yayına değer bulunması halinde telif ücreti ödenerek yayınlanır.

İLAN TARİFESİ

Arka Kapak Renkli.....	1.000.000 .	+ K.D.V.
Ön ve arka iç kapaklar.....	750.000 .	+ K.D.V.
İç sayfalar Renkli.....	600.000 .	+ K.D.V.
İç sayfalar Siyah-Beyaz.....	400.000 .	+ K.D.V.

İlanların renkayırımı ve filmleri müşteriye aittir. İsteyen müşteri için grafik hazırlanır, Renkayırımı yapılır ve kendisine ayrıca fatura edilir. İlanların hukuki sorumluluğu ilan sahibine aittir.

ARKEOLOJİ'DE C - 64...

Bir kazı döneminin daha sonuna gelirken Avrupanın en geniş arkolojik bölgesinde COMMODORE malzemesiyle bütünleşmiş bir kış için beklentiler var. THE HELSERTONE projesi ile Roma ve Anglo - Saxon bölgesi olan yörede pek çok kazılar yapıldı ve bu gün de ileri teknoloji ile çalışan pek çok profesyonel ve amatörün çalışma bölgesi. Bölgenin en önemli arkoloğlarından Dominic Powlesland sadece UK'ın eski ingiliz tarihi konusunda uzmanı olmakla kalmıyor aynı zamanda bölge ve içerikleri ile ilgili dataları topluyor. Aslında Commodore PC 60 için geliştirilmiş bölge dataları aşama aşama Amiga 2000'in grafik çalışma merkezine aktarılıyor. Orijinal sistem bölgenin 2 boyutlu bir haritasını hazırlıyor. Kullanıcı bölgeyi bulup büyüterek daha yakından bakabilecek. Konu, yer ve ebat olarak bölgenin her karışı belirleniyor. Kullanıcıya bu bölgeyi detaylı, Coğrafik ve Tarihi perestikfiyle inceleme olanağı sağlanıyor. Tamamlandığında kullanıcı detaylı yazılı bilgiyi de elde edebilecek. Amaga'nın prototype'ının gelecek Which Computer şovuna kadar hazır olacağını umuyoruz. Sisteme olası bir ek de bir eğitim birimini eklenmesi.

Yeni Serüven Merkezi.

Yeni Software merkezlerinden **'Chrysalls PRISON'** adlı ve konusu uzak bir mahkumların bulunduğu gezegende bulunan bir mahkum ve onun gezegende bir yerde gizlenen bir kaçış gemisi ile ilgili duyumlardan oluşan bir grafik serüven yayınlıyor.

Türk Bilgisayarcılığı için pembe bir haber

İLK TÜRK ADVENTURE'İ YAZILDI

Türk bilgisayarcılığının yüz akı kabul edilebilecek bir olayı İstanbul'da kurulu BYTE bilgisayar gerçekleştirdi ve ilk Türk Adventure'si Türkçe olarak yazıldı. Son rütuşları yapılan ve gerçekten mükemmel olan bu çalışma ile ilgili geniş açıklamayı gelecek sayılarımızda vereceğiz.

GOES GREEN

Compunet Teleservices LTD yeni patronları Nick Green'i tanıttı. Nick Compunet'in açık sistem politikasını geliştirmek ve gelecekteki gelişimini de organize etmek üzere bu göreve getirildi. Green **"Bu yıl ki Christams tebriklerimiz 4 ncü başarılı yılımızı ve yeni yıldaki stratejimiz kullanıcılara, çalışanlara ve bailerimize açıklıyor. Şimdiden sonra 64/128 lerin Avrupadaki en geniş software kütüphanesine sahip olacağız ve Compune'in seslendirmesinin ve grafiklerinin üretimi için gerekli özel gereçleri sağlayacağız.**

I.C.P.U.G 10 YAŞINDA

On yıl önce PC ler daha yeni kullanıma başlanırken ev ve küçük işler için sadece iki bilgisayar vardı. Tandy TRS 80 ve Commodore PEK Bir kaç ay içersinde 78 yazında bir gurup profesyonel ve araştırmacı IPUG'u kurmak için bir araya geldi. On yıl sonra gurup şimdiki adıyla ICPUS faaliyette 4000'i aşkın üyesiyle UK'nin en geniş ve faal bağımsız bilgisayar kulübü olma yolunda ICPUG kullanıcıları tüm Commodore donanımı ile destekliyor ve yardım ediyor. PET hala teknik yardım ve geniş bir Software kitaplığı ile destekleniyor. Ve daha sonraki makinelerde tabii VIC 20, CBM 64, 128, 16 + 4, PC ler ve Amiga için software birimleri var.

Commodore sinclair AMIGA AMSTRAD ATARI

FLAMİNGO COMPUTER	BYTE COMPUTER HOUSE
Halaskargazi cad.no: 375	Altıyol Efes çarşısı no: 87
Şişli–İST. 1482725	Kadıköy–İST. 3373745

PÜF NOKTASI

Oyunları yükledikten sonra resetleyin ve aşağıdaki komutları girin. Sonra SYS komutlarıyla yine oyuna dönün.

AVANGER: POKE 6418, 234: POKE 6419,234: POKE 6420, 234
POKE 6444, 234: POKE 6445, 234: POKE 6446, 234
POKE 6476, 234: POKE 6477, 234: POKE 6478, 234
SYS 11924 ....sınırsız enerji sağlar.

GHOST AND GOBLİNS: POKE 12707, (1-255)
SYS 2090 ...oyunu hazlındırabilir veya yavaşlatabilirsiniz.

PHANTOMS OF ASTEROİD: POKE 30495, 173
POKE 31266, 173
POKE 24829, 3
POKE 22753, 96
SYS 30210 .....enerjiniz azalmaz.

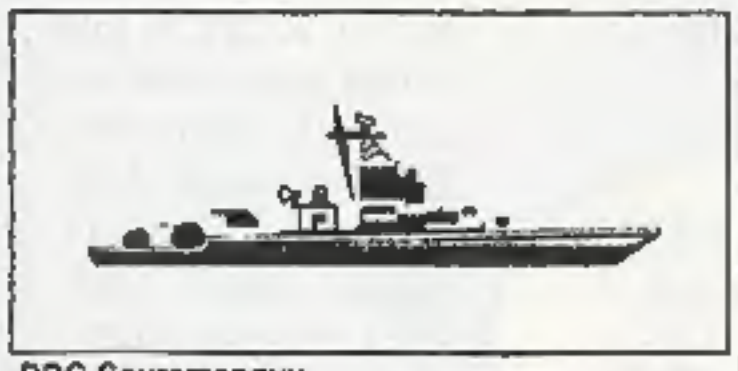
BMX SİMULATOR: POKE 4503, (0-6)
SYS 4096 ...istediğiniz sahadan başlayabilirsiniz.

FUTURE KNİGHT: 4, 7, 9, E, U, J, M tuşlarını aynı anda basın (ilk ekranda). Ekranın rengi değişecek ve KNİGHT yazısı yerine CHEATS yazısını alırsınız. Artık ölümsüzsünüz.

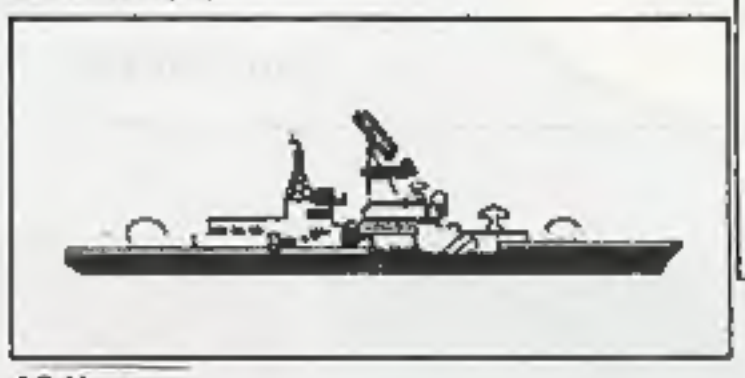
Ufuk METİN

CV Kiev
(TAKR- Tactical Aviat

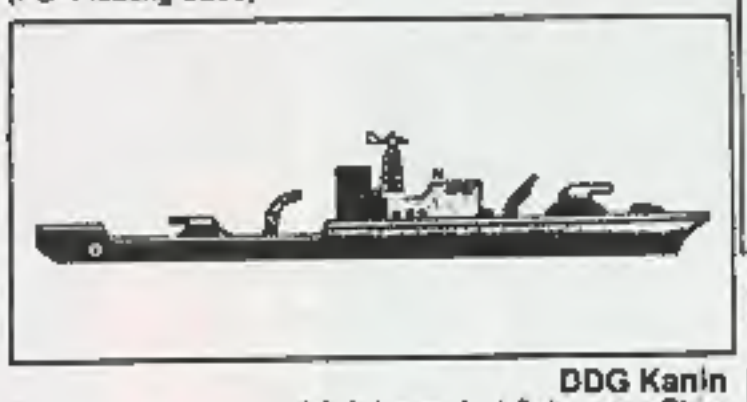
FFG Krivak II
(SKR- Patrol Ship)



DDG Sovremennyy
(EM- Destroyer)



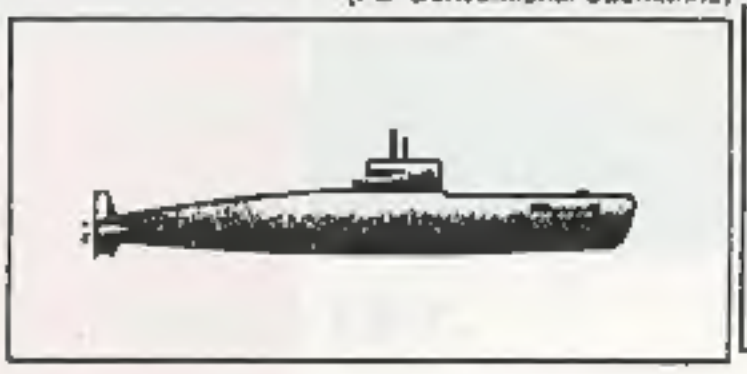
AS Urga
(PB- Floating Base)



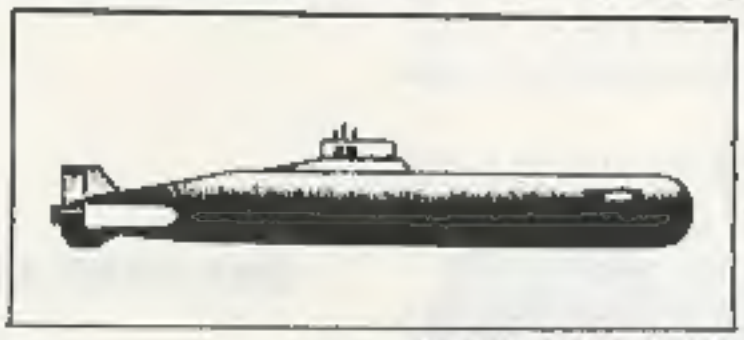
DDG Kanin
(BPK- Large Anti-Submarine Ship)

SSBN Delta III
(PLARB- Nuclear-powered Ballistic Missile Submarine)

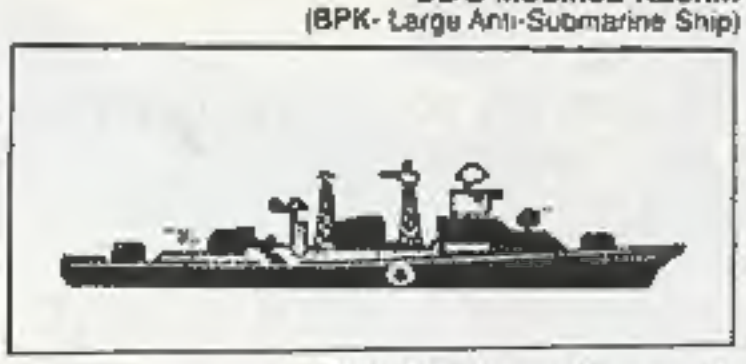
SS Whiskey
(PL- Conventional Submarine)



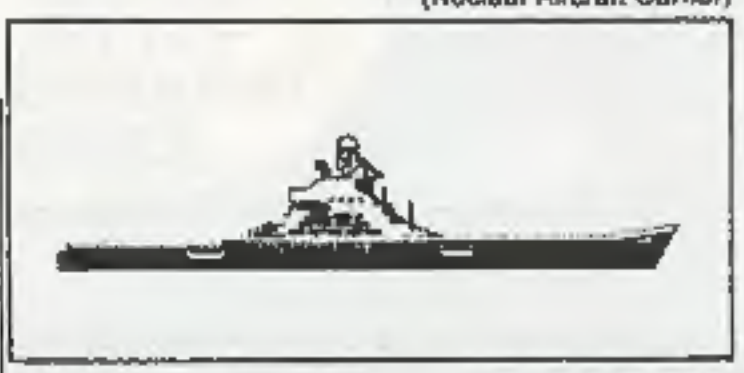
SSBN Typhoon
(PLARB- Nuclear-powered Ballistic Missile Submarine)



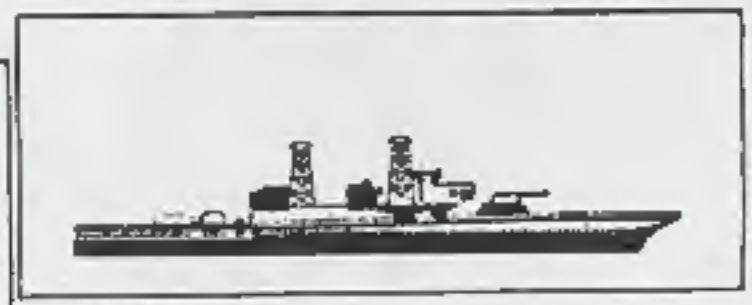
DDG Modified Kashin
(BPK- Large Anti-Submarine Ship)



CVN Kremlin (or Brezhnev)
(Nuclear Aircraft Carrier)



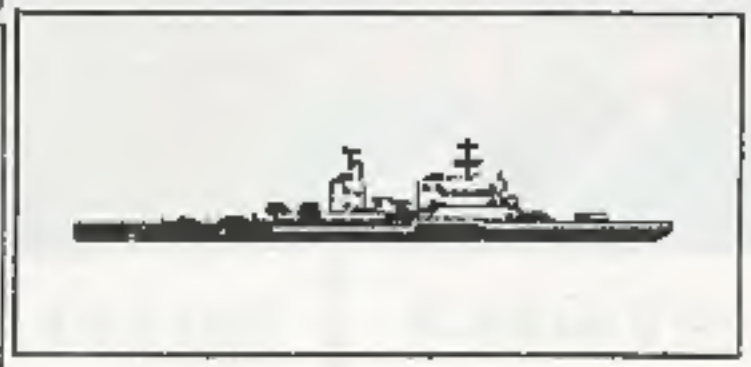
DDG Udaloy
(BPK- Large Anti-Submarine Ship)



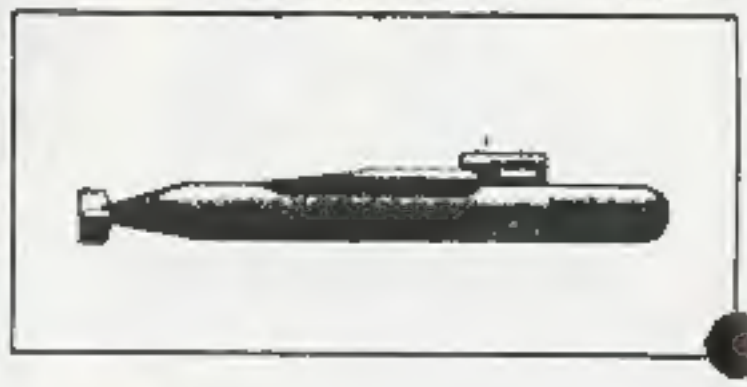
CH Moskva
(PKR- Anti-submarine Cruiser)

BCGN Kirov
(RKR- Missile Cruiser)

CL Sverdlov
(KR- Cruiser)

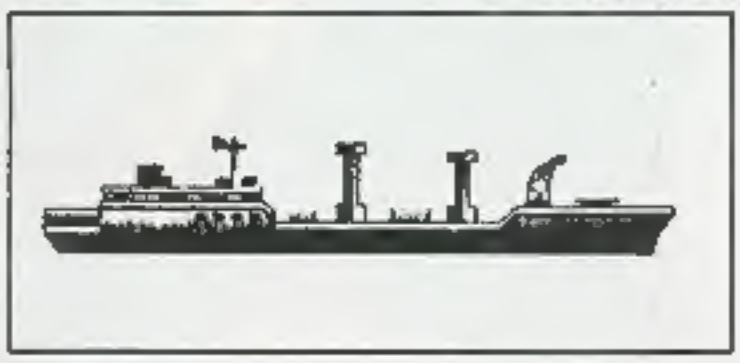


SSBN Delta IV
(SSBN- Nuclear-powered Ballistic Missile Submarine

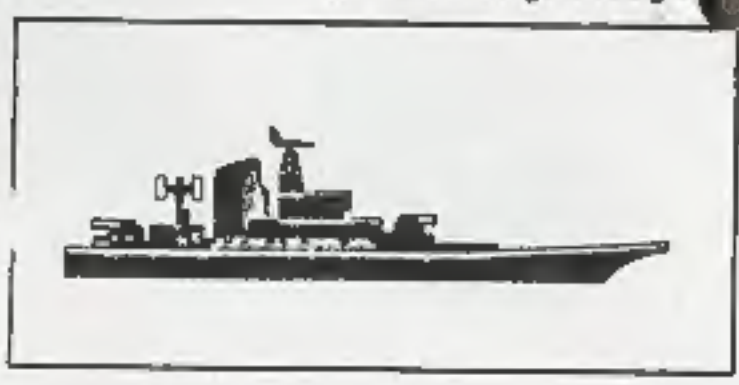


SSN November
(PLA- Nuclear-powered Submarine)

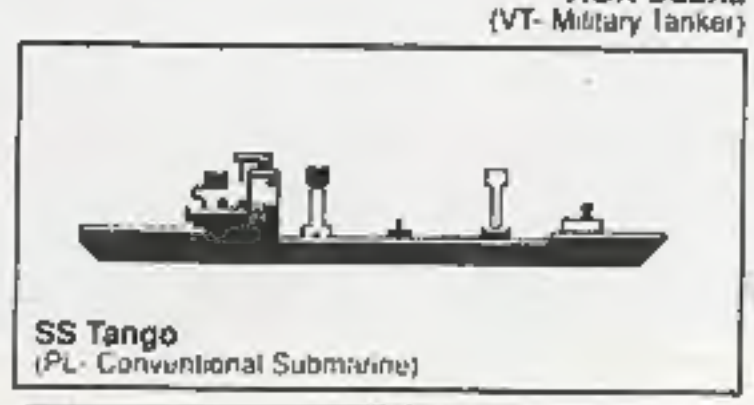
AOR Boris Chilkin
(VT- Military Tanker)



LST Ropucha
(BDK- Large landing ship)



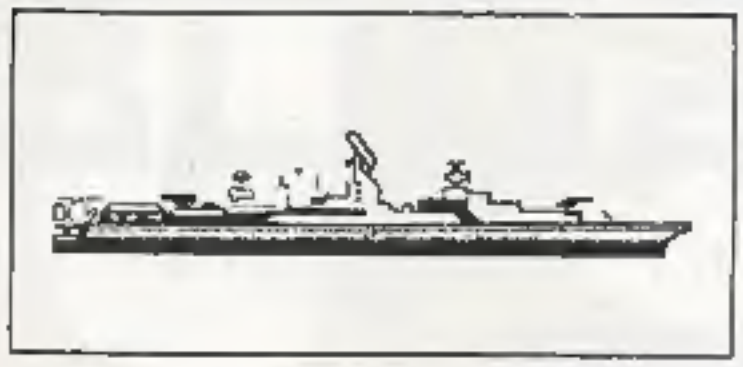
AOR Dubna
(VT- Military Tanker)



SS Tango
(PL- Conventional Submarine)

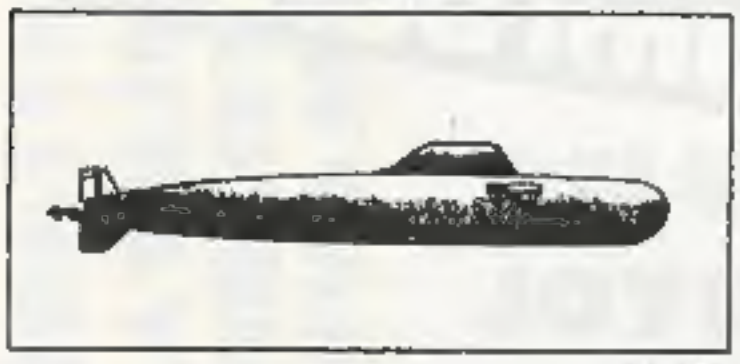
SSG Juliet
(PLRK- Conventional Cruise Missile Submarine)

CG Kresta II
(BPK- Large Anti-Submarine Ship)



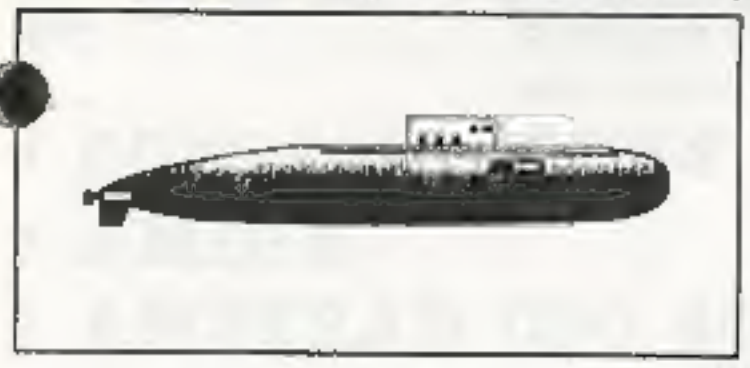
SSN Sierra
(PLA- Nuclear-powered Submarine)

SSN Victor I
(PLA- Nuclear-powered Submarine)

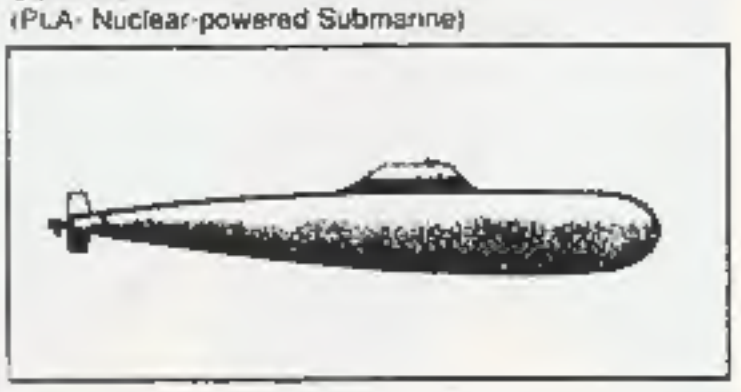


SS Foxtrot
(PL- Conventional Submarine)

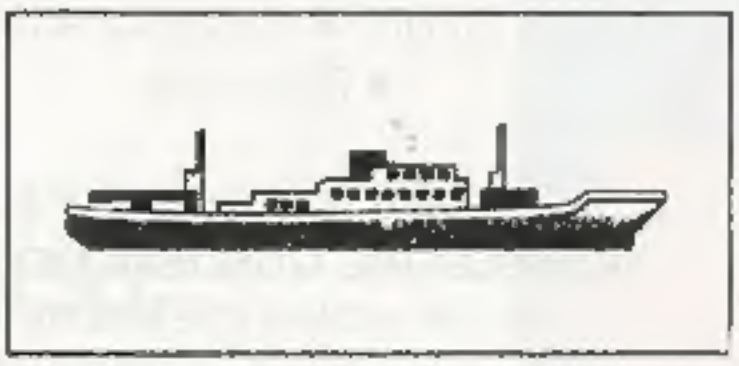
SS Kilo
(PL- Conventional Submarine)



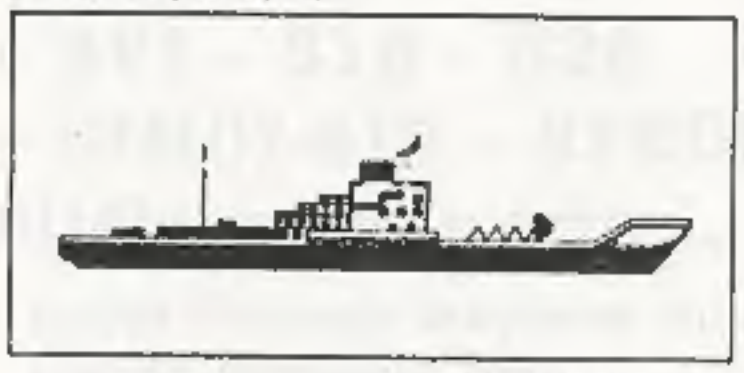
SSN Alfa
(PLA- Nuclear-powered Submarine)



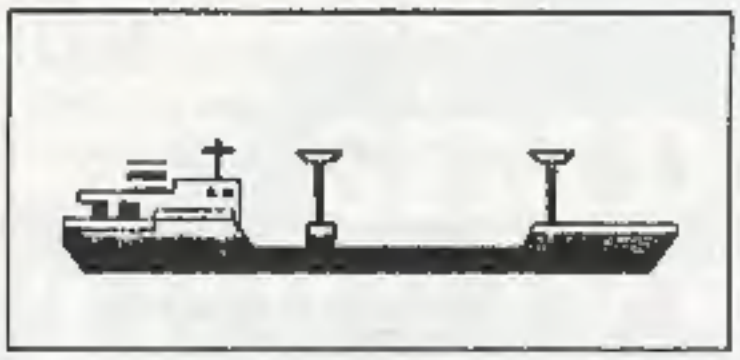
AP Amguema
(VTR- Military Transport)



AE Modified Andizhan
(VTR- Military Transport)



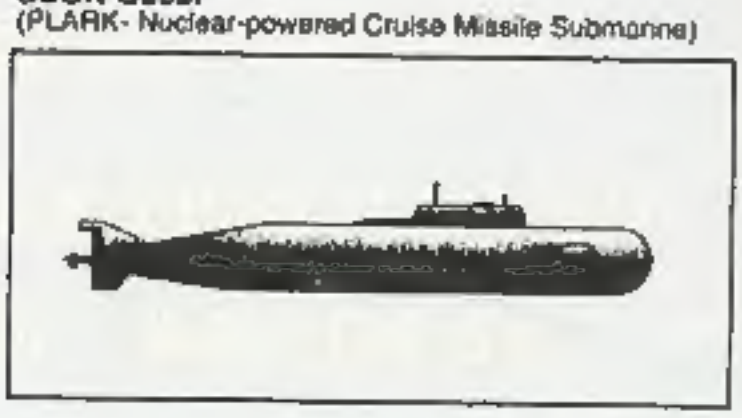
AK Yuniy Partizab
(VTR- Military Transport)



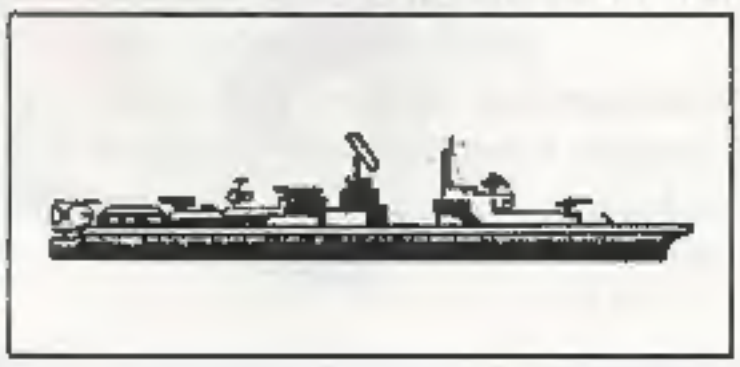
SSGN Charlie II
(PLARK- Nuclear-powered Cruise Missile Submarine)

SSN Victor III
(PLA- Nuclear-powered Submarine)

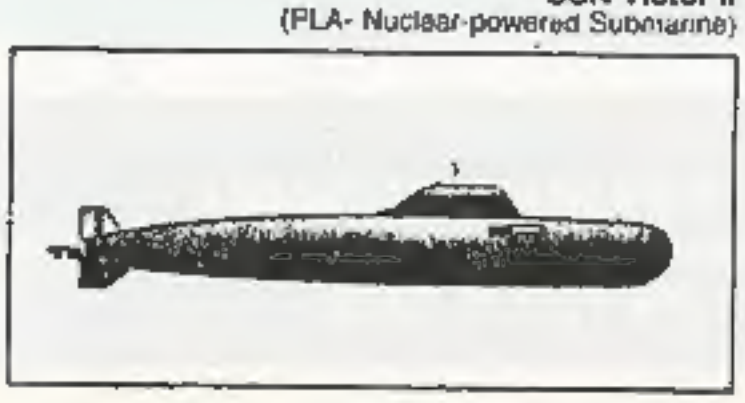
SSGN Oscar
(PLARK- Nuclear-powered Cruise Missile Submarine)



CG Kara
(BPK- Large Anti-Submarine Ship)



SSN Victor II
(PLA- Nuclear-powered Submarine)



Temiz kullanılmış, mandallı, klâsik tip, 1541 Disket sürücü aranıyor.

64'ler

MEDYA

Aylık Pazarlama İletişimi Dergisi

● Haberler ● Reklam Harcamaları
● Gazete ve Dergi Satış Raporları ● Her Ay Bir Kampanya
● Reklamlar ve Yaratıcıları ● Sektör Raporları ● Araştırmalar
● Çeviriler ● Grafik Dünyası ● Matbaalar ● Hayali Kampanyalar
● Röportajlar

MEDYA YALNIZ
ABONELERİNE GÖNDERİLMEKTEDİR

● YILLIK ABONE ÜCRETİ 60.000 TL.
● ALTI AYLIK ABONE ÜCRETİ 40.000 TL.
● ABONE ÜCRETLERİNİ
YAPI KREDİ BANKASI Bomonti 011370-4,
MEDYA hesabına veya 345776 numaralı
posta çeki hesabına yatırıp makbuzu veya
fotokopisini adresiniz ve telefon
numaranız ile birlikte bize gönderiniz.

MEDYA Abide-i Hürriyet Caddesi, İzzetpaşa Sokak
No. 51/4 Osmanbey-İSTANBUL
Tel: 147 79 07-148 31 86

TÜRKİYE ÇAPINDA BAYİLİKLER VERMEYE DEVAM EDİYORUZ

BOĞAZİÇİ

Bilgisayar Programcılık Tic. ve San. A.Ş.

DELUXE JOYSTICK CONTROLLER

- COMMODORE 64
- AMIGA
- AMSTRAD CPC 464-6128
- ATARI 400 XL - 800 XL
- VESTEL
- SVI - 318 - 328
- SINCLAIR - SPECTRUM

Bilgisayarlar için...

- İşaret Parmağı ateşleme tuşu
- Üstten ateşleme tuşu
- Otomatik ateşleme
- Ele dizaynına uygun kol
- Masaya yapışabilir vantuzlar
- Sesli ateş ve yön switchleri
- Bozulmayı önleyen özel dizayn

ŞİMDİ TÜRKİYE'de

VE YARDIMCI MALZEMELERİ

- İş, Eğitim, Oyun Programları
- Amiga İş ve utility programları
- Amiga oyun ve müzik programları
- Amiga grafik programları
- Kopyalama kartuşları
- Kasette Disket oyunları
- Atari, MSX Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Bilgisayar Toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Her türlü disket satışı
- Bilgisayar ve yan malzemelerinin genel satışı
- Anadolu'da başbayilik sistemimize katılın .

BİLGİSAYAR VE YAN MALZEMELER

HER TÜRLÜ TAMİR VE BAKIM SERVİSİ

BOĞAZİÇİ
Bilgisayar Programcılık Tic. ve San. A.Ş.

BOĞAZİÇİ CLUB

ADI ....
ADRESİ ....
TEL ....

- [ ] COMMODORE
- [ ] AMIGA
- [ ] SINCLAIR
- [ ] AMSTRAD
- [ ] ATARI
- [ ] VESTEL

ABİDE-İ HÜRRİYET CADDESİ POLAT CELİL AĞA İŞ HANI
KAT 3 NO: 14 MECİDİYEKÖY İSTANBUL
Tel: 172 55 54

Simulâsyon dünyasına M CRO-PROSE'un yeni bir denizaltı simulasyonu daha katıldı "**Red Storm Rising**" bir bakıma Silent Service'in devamı oluyor. Bu simulasyonun diğer bir özelliği bu oyunun ülkemize kaset versiyonun gelmesidir. Bu oyunun üç kaset olması kaset kullanıcıların sevendirken bir yanda kasetler arasındaki kafa ayarı bakımından epey sorun yaratacak. Oyunda önemli olan diğer bir nokta oyunun çok gerçekçi olması Oyunu iyi oynayabilmek için gerçekten denizcilik bilgisine ihtiyaç var

Oyunun güzel giriş ekranından sonra karşınıza geniş bir menü çıkacak burada oyunda ilerledikçe bu seçenekleri teker teker kullanacağız İlk olarak "**start a new game**" seçeneğiyle oyuna başlıyorsunuz. Bundan sonra size bir denizaltının adı sorulacak Yazımın sonunda bu denizaltı ları özellikleri ve resimleriyle yayınlayacağız. Ayrıca dergimizle birlikte klavyeyi de vereceğiz

Gemi testini de geçtikten sonra hangi tarihle savaşacağınızı seçiyorsunuz. Bu tarihler de değişik olaylar olmuş. Mesela 1966'da "**STINGER**" füzesi ve "**SEAWOLF**" tipi denizaltı icat edilmiş fakat Rus teknolojisinde gelişiyor Burada size tavsiyem 1966'yı seçmeniz Çünkü burada 8 torpil yuvalı "**SEAWOLF**" denizaltısı var

Bu seçimde yaptıktan sonra geminizi seçebiliyorsunuz. Burada seçtiğiniz tarihe göre gemi alabiliyorsunuz. Denizaltılar güçlenme göre dizilmişler En zayıfı yukarıda, en güçlüsü ola seawolf en altta (? işaretinin ustü). Geminizi seçtikten sonra zorluk derecesini seçeceksiniz. Size tavsiyem gemiyi tanıma açısından bir kaç kere "**practise**" yapmanız. Eğer İlk oynayışınız veya epey deneyimli değilseniz, kesinlikle "**ullimate**" seçeneğini seçmeyin. Yoksa hayatınız çok kısa sürer.

Zorluk derecesini seçtikten sonra artık çıkacağınız görevi seçebilirsiniz. Burada üst bölümdekiler "trainer" oyunları. Ortadakiler sıradan görevler ve en alttaki se "**3.cü dunya savaşı.**"

Burada ilk önce tek tek savaş yapın (ilk bölümdeki seçenek) KASHIN seçeneği bir denizaltı avcı gemisine karşı yapılan savaş değeri ise denizaltıya yapılan bir savaş oluyor.

RED STORM RİSİNG'te diğer simulasyonlarda olduğu gibi istediğiniz kadar cephane alamıyorsunuz. Bu seçtiğiniz denizaltının kapasitesine göre, bilgisayar tarafından geminize yükleniyor. Gereken seçmeleri yapıldıktan sonra seçtiğiniz senaryoya göre olayların akışını küçük grafikler halinde izleyebilirsiniz. Mesela 3. Dünya Savaşının sebebinden tutun savaşın çıkışına kadar bütün olayları grafiklerle izleyebilirsiniz

Artık yola çıkabilirsiniz. Sizin gibi diğer denizaltılarda sizin gibi aynı limandan yola çıkıyorlar. Biraz sonra karşınıza bir menu çıkacak Bu menu de computer logla yaptığınız yanlış seçimi baştan yüklemek şartıyla tekrar seçebilirsiniz. İlk yapacağınız şey savaş durumuna geçmek. Bu seçimi yapıldıktan sonra artık denizaltının içindesiniz, burada size radar, sonar ve azda olsa periskobunuz. Dış dünya ile bağlantınızı sağlayacak

Bundan başka F1'den F8 e kadar olan değişik işlevleri olan bilgisayarlar size yardımcı olacak. Size tavsiyem en kısa zamanda klavyeyi kavramanız sizin yararınıza olacaktır Şimdi biraz klavye kontrollerini tanıyalım.

DECCY: Bu sizi ölümcül torpillerden koruyacaktır Yalnız biraz yavaş hareket ettiğinden hayli risklı

1. **NOISEMAKER.** Bu decoydan daha etkili ve uzun sureli bir koruyucudur. Bu alet ses üreterek torpilleri kendine çekecektir

2 **HARİTA**: Bu harita diğer haritalardan oldukça farklı Çünkü bildiğimiz gibi kara haritası olmayacak. Haritada sadece ses kaynakları gösteriyor. Burada çok noktalı olan yerler daha sesli az noktalı yerler daha sessiz Bu torpil alış kalitesini ve Sonar ın çalışmasını epey etkileyecektir.

3. **STINGER:** Bu tuşla havada dolaşan yaramaz helikopterlere kötü suprizler olacağı gibi onlara kötü bir banyo yaptıracaktır

4. Cephaneyi tüplere doldurmak için önce bu tuşa sonra da yüklemek istediğiniz silahın tuşuna basarak silahı tüpe yükleyebilirsiniz. Unutmayın, hiç bir zaman tüpleri boş bırakmayın

5. **MK 48**: Bu denizaltıların ortak silahıdır. Ve kordonla denizaltıya bağlıdır. Torpilin işi bitince / tuşuyla kordonu kesebilirsiniz

6. **SEALANCE**: Bu denizaltıların en etkili en hızlı silahıdır. Ve tek atışla hedefi rahatça imha eder.

7. **HARPOON:** Bu deniz üstünde dolaşan sovyetli gemileri vurmak için size hayli yardımcı olacaktır. Yalnız bu silahı 300 feet'ten aşağıda kullanamazsınız

TOMAHAWK: Bu harpoon'dan da etkili olan ve su üstünü düzdüz eden silahtır Bu silah tek atışta bir gemiyi batırabilecek tahrir gücündedir. Happon gibi 300 feet ten aşağıda kullanamaz

M Bu tuşla size karşı tehdit oluşturan gemi ve denizaltıların rotasını hızını ve yönünü size bildirir.

N: Bu tuşla torpil kontrolü sağlanır.

B Bu tuşla savaştan sonra hasar raporunu öğrenebilirsiniz

V: Bu tuşla silahların durumunu öğrenebilirsiniz

C: Bu tuş sayesinde otomatik düşman birlikleri hakkında bilgi alabilirsiniz Fakat bu yüzden yerinizi belirtmiş olabilirsiniz.

X: Haritayı küçültmek için

Z: Haritayı büyultmek için.

SOL SHIFT: Bu tuşla geminizin bilgi bankasından, gemiler hakkında bilgi alabilirsiniz

T: Periskop görüntüsünde birşey olup olmadığını bu tuşla öğrenebilirsiniz

R Savaşın tekrarı için

P: Oyunu dondurmak için.

F1: Taktik görüntüsü. Oyun boyunca bütün savaş an ve hareketleri buradan izleyeceksiniz

F2: Sonradan gelen bilgilerin analizi için

F3: Silah Kontrolu

F4 Denizin durumu Gerek su gerekse denizin durumunu buradan öğrenebilirsiniz

F5: Savunma ekranı. Buradan torpillerden kurtulmak istediğinizde bu ekranda daha iyi manevraları izleyebilirsiniz

F6: Periskop görüntüsü Periskobu su üstünde fazla tutmayın. Ve periskobu ancak 55 feet veya daha yukarda kullanabilirsiniz

F7: Gemilerin ses analizi

F8: Geminizin bilgi bankası

Klavyeyi öğrendik ve sonra artık klavyeyi kavramak size kalmış. SAVAŞ DURUMU Oyun başladığında ilk olarak sonarı aç n. Derinliği 100 feet'e getirin, Ve hiç zaman kaybetmeden tüpleri doldurun Ve hızını ayarlayın Kısa bir zaman sonra düşman gemileri sonarda belirecektir. Eğer bulunduğunuz yerler çok sesliyse sonar zor işleyecek ve hedef belirlediğini kaybedecektir. İlk önce hızı 15 knot'un altına düşürün. Ve bilgisayardan gelen bilgiler doğrultusunda geminin derinliğini hesaplayın ve, onun seviyesine gelince torpilleri ateşleyin. Torpilleri 5 derecelik açılarla ateşleyin ve hiçbir zaman ardarda ateşlemeyin. Çünkü ilki ıskalarsa ikinciside ıskalar.

Su üstündeki gemiye saldırırken sadece ateşleyeceğiniz silahın tuşuna basın ve hedefi geminin üstüne getirin Biraz sonra o da batacaktır.

Siz torpil atabileceğiniz gibi düşmanlarınızda size saldıracaktır.

TORPİLDEN KAÇIŞ: Bu gerçekten önemli bir konu. Eğer uzun yaşamak istiyorsanız. Bu kabiliyetinizi geliştirmeye bakın. İlk olarak size atılan toppili sonar sayesinde torpili tespit ettikten sonra hemen DEFENC-DISPLAY bölümüne geçin, İlk olarak torpilin geliş yönünü hesap ederek NOIS MAKER'I bırakın Ve hemen orayı terkedin Hala torpil sizi terkediyorsa bu sefer DECOY'u deneyin. Veya kısaca bir anda bütün NOISEMAKER'ları bir anda bırakarak torpili şaşırtabilirsiniz Burada size SEAWOLF'un bir özelliğini belirtmek istiyorum. SEAWOLF torpil attığında düşman gemileri torpilin atıldığını ancak beş bir sure sonra anlayabiliyorlar. Ve yine hatırlatıyorum 1966 sizin için en iyi zaman Eğer onca yaptığınız önlemlere rağmen torpil size çarpmışsa torpilin size çarpışı büyük bir ekranda gösterilecektir

Kısa bir zaman sonra artık iyi bir denizaltı kaptanı olacaksınız size bu uzun görevinizde başarılı olmanız dileğiyle

MERT GOKKAYA

64'ler sayfa 12

Trouble

Oyunumuz konusunu aynı adı taşıyan filmden almış.. Oyunu anlayabilmek için filmi seyretmek gerek.. Seyredemeyenler için filmin kısa bir özeti şöyle.
"Jack Burton güçlü reflekslere sahip bir tır şöförüdür. Bir gün yolu Amerika'daki China Town'a düşen Burada eski bir arkadaşı olan Wang'la karşılaşır. İki arkadaş bir kaç kişi ile beraber sabaha kadar kumar oynarlar. Jack herkesin parasını alır fakat Wang'ın Jack'a oldukça tuzlu bir borcu kalır. Sabahleyin Wang Pekin'den gelecek kız arkadaşını karşılamak üzere Havaalanına gider. Jack'te borcunu alabilmek için onu takip eder ama Pekin'den gelen kız Havaalanında serseriler tarafından kaçırılır. Jack ve Wang serserilerin peşine düşerler ve sonunda Lo-Pan adında 2258 yaşında bir imparatorun varlığını öğrenirler. Lo-Pan 2200 yıl önce cezalandırılarak vücudu alınmış ve ölümsüz olmuştur. Tekrar ölümlü ve insan olması için yeşil gözlü bir çinli kız ile evlenmesi ve törenden sonra da o kızı kurban etmesi gerekmektedir. Fakat şanssızlık bu ya **Çinli'ler yeşil gözlü olmazmış.. Ama serserilerin havaalanından kaçırdığı kız yeşil gözlüdür. Lo-Pan durumu hemen bu kızı kaçırır. Jack ile Wang Lo-Pan'ın gizli üssünü basarlar. Sonra arkadaşlarını EGG Shen isminde Lo-Pan ile yıldızı barışmayan bir büyücü ile Lo-Pan'in üssüne girerler. Lo-Pan evlenip ölümlü olduktan sonra Jack ve arkadaşları töreni durdururlar. Bunu gören Lo-Pan Çinli kızı rehine alarak gizli üssüne kaçar. Jack ile Vang onu takip ederler. Ve tam kızı kurban edecekken durdururlar. O sırada "üç fırtınalar" adındaki karatecilerden biri Vang'a musallat olur. Vang onunla uğraşırken., Jack'te bıçağını Lo-Pan'a fırlatır. Fakat Lo-Pan kenara çekilip sakınınca bıçak arkadaki Gong'a çarpıp yere düşer. Lo-Pan bıçağı yerden alıp Jack Burton'a fırlatır. Filmi yeni seyredecek arkadaşlar için gerisini anlatmıyorum. Ancak final sahnesi oldukça güzel..."**

LAW OF THE WES

Bu oyun 89'un ikinci ayında ne arıyor? İyi ingilizce bilen, ağzı lâf yapan, eli hızlı olan bir şerif tabii ki.

"Batının kanunu"na hoş geldiniz. Burası Vahşi Batının Dumanlı kasabası. Siz, görevinde yeni, genç, dinamik, cesur, eli çabuk şerif ve sizi saatlerce ekran başına bağlayacak bir oyun, Law of the west...

Mükemmel grafiklerin süslediği kasabamızın yeni şerifi olan siz, kasaba sakinleri ve davetsiz misafirlerle ilgilenerek kimi zaman namusluları namussuzlardan ayırdedip oyakıstü kanun uygulayacak, kimi zamanda ağızlarından hünerinizi kullanarak lâf alacak ve muhtemel soygunları önlemeye çalışacaksınız.

Bunun için günün doğuşuyla başlayan oyunumuzda karşılaşacağınız şahıslara değişik politikalar uygulamak zorundasınız. Meselâ barmen kadına iyi davranırsanız dalgınların bankaya saldıracağını öğrenebilirsiniz. Ama ona ters davranır kıskandırırsanız ne olduğunu anlamadan vurulabilirsiniz bile Bu arada lâfı gelmişken eğer silahlı çatışmaya girerde vurulursanız işin içine doktorla olan ilişkiniz girer. Eğer vurulduğunuz ana kadar doktora hiç rastlamamışsanız oyun biter Rastlamış ve iyi davranmışsanız o zaman gelir ve sizi kurtarır, oyuna yaralı bir kolla devam edersiniz. Doktora iyi davranmamışsanız yine gelecektir fakat iş işten geçtiğini beyan ederek sizi ölüme terk edecektir. Bu arada doktora yağcılık olsun diye "gel bana, benden birşeyler iç" derseniz ve sonrada vurulursanız "nasılsa gelir kurtarır" demeyin, sarhoş bir doktor ne yapabilir?

Öte yandan çocuğa şeker vererek gönlünü almanız faydalı olacaktır. Eğer size biri silâhı çekerse o sizi vurmadan, hemen Joystick'i yukarı itin ve ekranda hedefi görün. Vakit kaybetmeden silâhı çekenin üstüne götürün ve ateşe basın. Bu işlemi ne kadar çabuk gerçekleştirirseniz vurulma şansınız o kadar az olur.

Gün batışı oyunun sonudur, tabii ulaşabilirseniz. Silah çekmeyen kimseyi vurmayın; eksi puandır Adamına göre latlı konuşun, banka soygunlarını öğrenerek zamanında olaya el koyun; artı puandır Ve hepinize seslenyorum. Bu oyun oynanır.

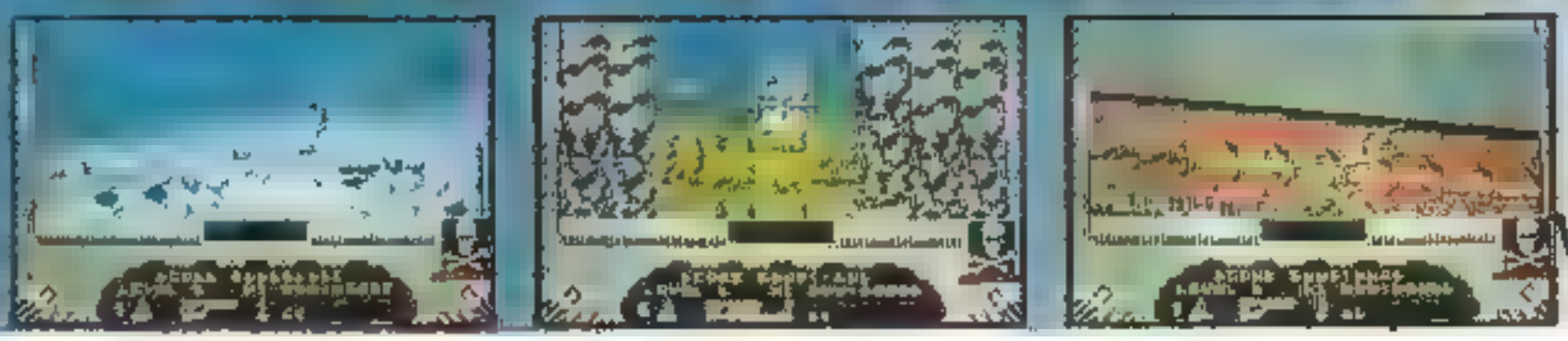
MERT GÖKKAYA

Oyuna gelince Jack, Vang ve EGG SHAN olmak üzere üç kişiyi kontrol ediyorsunuz (B-Jack, S-Vang, C-EGGShan) Oyunun ekran scroll'u sağdan sola ilerledikçe karşınıza bazı adamlar çıkacak Bunların kimisi karateci, kimisi kılıçlı kimisi de tufekle ateş ediyor. Bu kişileri geçmek için üç adamdan birini seçerek karşınızdaki ile dövüşmelisiniz Her adamın farklı özellikleri var Örneğin Jack bir kişiyi dört beş yumrukta devirirken, EggShan elindeki topları fırlatarak bir kere de öldürebiliyor. Yolda ilerlerken bazen otomatik makinalı, kılıç, iksirler ve bomba bulacaksınız. Tufek Jack'in kılıç Vang'ın Bomba EGG Shan'ındır

İksirler herkes tarafından alınabilir ve gücünüzü artırır. Normal olarak dort vuruşta öldürebildiğiniz bir düşmanı iksiri aldıktan sonra iki vuruşta öldürebilirsiniz. Oyunda adam grafikleri büyük çizilmiş ve hareketler iyi canlandırılmış.. Her dövdüğünüz adam karşılığında 100 puan alıyorsunuz **ORHAN CEVHER**

64'ler sayfa 13

HELLFIRE ATTACK



İşte Arcade SYSTEM'in bir başka Shoot'em uy oyunu

Hellfire attack türünün ne tek, ne de son örneği. Fakat gerçek bir şey var ki çoğundan zevkli ve anlamlı. En azından helikopteriniz karşısında garip geometrik şekiller yerine gayet güzel çizilmiş, sizi bonbardımana tutmak uzere pike yapan bir sürü uçak bulunmakta. Sizin amacınız helikopterınız ve onun önündeki hedef tahtası ile önünüze çıkan her uçağı onun size torpil atmasına fırsat bırakmadan vurabilmek

Bu işi yapabilmek için üstünden geçtiğiniz birbirinden değişik manzaralar yerine önünüzdeki, engin maviliğe bakmanız yeterli olacaktır. Uçağı gökyüzünde ne kadar uzakta olursa olsun hissettiğiniz anda hedef tahtanızın üstüne getirerek gerek zararlı olmasına, ve gerekse pilotun paraşutle atlamasına fırsat bırakmadan birkaç kez ateş etmek. Tabii bu saldırılar dört bir yandan gelince, yapabileceğiniz tek şey durmadan ateş etmek olacaktır Şayet uçağı vuramaz ve onun torpil attığını görürseniz hemen sağa veya sola pike yapın. Torpil sizi bir müddet takip edecek sonra gökyüzünde kaybolacaktır. İlk iki level'da **'background'** olarak altınızda sadece kulübe ve ağaçlar var Fakat üçüncü level'dan itibaren denize geçecek ve deniz üstünde platformlar göreceksiniz. Zaman zaman deniz seviyesine inerek onlara zarar verebilirsiniz. Aşağı doğru inebilmeniz için joystick'i yukarı itmek yeterli olacaktır. Level 4 te ise üstüne üstlük bir de gemiler çıkacak ve ateş etmeye başlayacaklar. Yanlız onlara zarar vermek üzere alçaldığınızda birdenbire karşınıza çıkan dağlara dikkat etmelisiniz 5. level'dan itibaren tekrar karaya ulaşacak ve bu sefer background olarak **"şato"** ve **"kale surları"**'nı göreceksiniz.

Diğer Shoot'em Up'lara göre oldukça zevkli ve gerek grafik gerek efekt bakımından zengin bir oyun. Almanızı tavsiye ederim.

BARIŞ ERTÜL

64'ler sayfa 14

BODY SLAM

Piyasadaki bir sürü pankreas oyununun ardından tanınmış software hause Firebind tarafından programlanan Body Slam türünün ne son ne de ilk örneği. Body Slam'i diğerlerinden ayrı kılan özellikler ise müzik ve oyun başlangıcındaki epey güzel denebilecek grafikler, oyun başlangıcında diyorum çünkü oyundaki yani dövüş esnasındaki grafikler pek parlak değil.

Body Slam'e başlamak için 1'e(tek kişi) ya da 2'ye (iki kişi) basarak seçim yaptıktan sonra 'The evil alliance' ya da 'Fnesh gals' adı verilen iki takımdan birini seçiyor ve daha sonra da takımınızdaki 4 ayrı kanakted hangilerinin maça çıkacağını belirleyerek maça başlıyorsunuz. Bu ekrana kadar olan grafik ve ses çok harika fakat dövüş sahnesi her nedense bunların yanında biraz zayıf kalıyor.

Dövüş esnasında rakibinize tekme, yumruk, atabiliyorsunuz. Bundan başka koşarak rakibinize çarpıp onu yere yuvarlayıp yanına giderek üstüne atlıyorsunuz ve rakibinizi bertaraf ediyorsunuz ama ğer rakıbınızın enerjisi fazla ise sizi üzerinden atıyor. Bu nedenle hareketlerinizi dikkatlice ölçün ve enerjilere çok dikkat edin.

Iplere çarpıp hız alarak rakıbınize çarpıp onun enerjisini azaltabilirsiniz. rakibinizin yanında fazla kalmayın çünkü birden havada uçup yere düşerek oyunu kaybedebilirsiniz

Eğer birkaç oyun alacaksanız bunu da listenize dahil edebilirsiniz. Yoksa boşu boşuna bilgisayarcınıza kadar gitmeyin...

Hakan TİRALİ

Commodore

AMIGA 500

* SÜPER KOŞULLARLA VE HEDİYE *
PAKETLERİYLE BİLGİSAYARLARINIZ BİZDE

AMIGA

İçin

★ DANIŞMANLIK VE YAZILIM HİZMETLERİ
★ İŞ, OYUN, EĞİTİM PROĞRAMLARI
★ HAZIR OYUN PAKETLERİ
★ JOYSTICKLER
★ IŞIKLI KALEMLER
★ KARTUŞLAR
★ BOŞ KASETLER DİSKETLER

★ SÜPER OYUNLAR
★ 5, 6, 7, 8 OYUNLUK 64 EMULATOR
★ 1541 BAĞLANTISI
★ SPECTRUM EMULATOR
★ YAZILIMLAR

BAKIM VE ONARIM SERVİSİYLE

TELECOM

Cıma Arkası Birlik İş Merkezi Alt Kat
Karanfil Sokak 5/12 Kızılay - ANKARA
BIRLIK İŞ MERKEZI Alt Kat Tel : 117 10 97

MICRO PROSE SOCCER

Grafiğiyle, müziğiyle, oyun düzeni ile Match Day II'yi, Gary Lineker's Super Star Soccer'ı solda sıfır bırakan ve beş yıllık Int. Soccer'ı hafızalardan silen 'MICROPROSE SOCCER' huzurlarımızda.

İlk önce oyun başladığı zaman ekranda beliren menüyü tanımaya çalışalım...

Microprose International Challange: Bu bölümde amacınız level 1'den başlayarak teker teker bütün takımları eleyip şampiyon olmak. Ekrandaki seçenekler ise kimin maç yapacağını belirlemek, maça başlamak ve esas menüye dönmekten ibaret...

World Cup Tournament: Bu bölümde amacınız, bölüm adındanda anlaşılacağı gibi dünya şampiyonluğu. Seçenekler ise yeni turnuvaya başlamak, eskisine devam etmek, turnuvaya katılacak oyuncuların hangi takımı yöneteceklerini belirlemek ve ana menüye dönmek .

Soccer League: Bu bölüm de oyuncular kendi aralarında oynuyorlar. Seçenekler ise Mic. Int. Cha.'la aynı.

Two Player Friendly: Adındanda anlaşılacağı gibi iki kişinin centilmence mücadelesi. Seçenekler ise Mic. Int Cha.'la aynı.

Demo Game: Bu seçenekle bir gösteri maçı izleyebilirsiniz.

Control Panel: Burası adeta ufak bir menü. Seçenekler ise maç uzunluğunu ayarlamak, hava şartlarını ayarlamak, ekranın siyah-beyazmı yoksa renkli mi olacağını belirlemek, oyunda müziğin olup olmayacağını belirlemek ve de oyunu kayıt ve yükleme. Bunların yanında ''banana'' power ile topa vereceğiniz falsoyu ayarlayabilir, **'replay'** seçeneği ile atılan gölün tekrar edip etmeyeceğini belirleyebilirsiniz.

Name Bank: Oyuncuların isimlerini bilgisayara girmekten ibaret olan bu bölümde en fazla 16 oyuncunun ismini yazabilirsiniz

Artık maça geçebiliriz...

Maça hakemin düdüğü ile başlıyor. Siz topa yakın olan futbolcunun kontrolünü alıyorsunuz. Ve atağa kalkıyorsunuz aman dikkat edin topu kaptırmayın çünkü bir kontro atak sonunuz olabilir. Zaten kaleciye karşı karşıya kalan futbolcunun gol atamadığı zaman hemen hemen hiç olmuyor. Oyun esnasında rakip kalenin sağında ve solunda çoğunlukla takımınızın bir elemanı bulunuyor onlarla paslaşmanız sizin yararınıza. Şut çekerken çaprazdan çekmek en akıllıcası çunkü bu şekilde kaleciyi gafil avlayabilirsiniz. Banana power'i ayarlarken dikkatli olmak maç esnasında saçınızı başınızı yolmanızı büyükölçüde etkileyecektir...

Maç yaparken yağmur yağması da oyuna ayrı bir havakatmakla beraber, işinizi bir nebze daha zorlaştırıyor.

Kısacası bu oyun süper, hepiniz alın...

64'ler sayfa 16

Street sports football

Sonu gelmeyecek gibi bir tane daha.. Evet sokak oyunlarından (Street) bir tane daha karşımızda...Ve tabii ki yine EPYX... Şimdiye kadar Basketbol, Beyzbol ve futbol çıkmıştı. Bu defaki amerikan futbolu .. Başka adıyla R ugby..
Başlangıç ekranıyla diğerlerinden pek farklı değil.. Seçenekler de öyle tabii ki oyun farklı..
İlk olarak alıştırmamı yapacağınız-oyunamı gireceğiniz soruluyor. Daha sonra iki sahadan birini seçin. Ondan sonra çift kişilik mi yoksa bilgisayara karşımı oynayacağınız soruluyor. Sol üstte iki resim var bunlar Bilgisayar ve insan.. Eğer joystick ile bilgisayarı seçerseniz, Bilgisayarla, İnsan resminin üzerine gelir ateşe basarsınız bir arkadaşınızla oynuyorsunuz
Bundan sonra takım seçiyorsunuz. **"OLD"** ile eski bir takım, **"RANDOM"** ile rastgele iki takım seçilir ve **"NEW"** ile yeni bir takım oluşturabilirsiniz.
Daha sonra 'her şey tamammı' diye bir soru çıkar. Eğer daha önceki seçeneklerde hatanız yoksa **"NO"** ile cevap verin.. Eğer oluşturduğunuz takımı kaybetmek istiyorsanız bundan sonraki soruya **"YES"** deyin. Bundan sonra ekranınıza bazı seçenekler çıkar ve Joystick yardımı ile bunları **"Sağa veya sola çekerek"** değiştirebilirsiniz. Bunlar **"zorluk derecesi"** ve **"bitiş skoru"** gibi seçeneklerdir. Bunlar bittiği zaman joystick'in ateş tuşuna ve daha sonra **"Return"** tuşuna basın bundan sonra oyunu bazı komutlarla oynayacaksınız. Bunları seçtikten sonra seçtiğiniz komutun yanında bir sürü sayı çıkar.

Bunların her biri o hareketin ayrı bir pozisyonunu belirler

WERY SHOT PASS: Bununla çok kısa paslar atabilirsiniz Genellikle rakibin kalesine az kaldığı zaman kullanılır

SPORT PASS: Bununla kısa paslar atabilirsiniz.

PASS: Bununla da arkadaşınızla yardımlaşma pası atarsınız.

RUN: Tek başınıza koşabilirsiniz

PUNT: Ayakta atış.. Topu uzaklaştırmak için kullanılır. Atış yapıldıktan sonra top daima rakibe geçer

Ayrıca rakibinizin kalesine çok yakınsanız, bu atış yapılamaz Yanlışlıkla ters bir hareket seçtiyseniz üzülmeyin F-7 tuşuyla geri dönebilirsiniz.

Topla kendi kalenize gelebilirsiniz. Fakat o arada düştüğünüz an rakibiniz bir puan alır. Rakibiniz böyle bir puan aldıktan sonra rakibiniz çok güzel taklalar atacaktır.

Oyun sadece komutlarla oynanmıyor. Komutları seçtikten sonra gerisi size ait.. Ayrıca oyun gerçek kurallara göre oynanmakta..

Adamların yine küçük olması oyunun zevkini önemli derecede düşürüyor. Neyse.. Bakalım daha hangi sokak oyununun çıktığına şahit olacağız.

Ufuk METİN

64'ler sayfa 17

Accolade'nin çıkartmış olduğu bu oyun, son derece güzel grafikli bir tenis oyunudur hatta Commodore'da şimdiye kadar çıkmış en iyi tenis oyunu diyebilirim.

Guzel bir açılış ekranından sonra seçenekler başlıyor. İlk olarak maç mı yoksa turnuva mı yapacağınızı seçiyorsunuz. daha önce kaydettiğiniz bir maç varsa, bunu surdürebilirsiniz. Ondan sonra zorluk derecesini seçin. Onun altındaki **'DEMO'** yazısını secerseniz zevkli bir maç izleyibilirsiniz. **'İnstruc'** yazısını seçerseniz, bir bakıma alıştırma yaparsınız. daha sonra setleri seçiyorsunuz Bunu seçtikten sonra tenis sahasınını zeminini ve sahayı seçiyorsunuz. Bunu da seçtikten sonra adamları seçebilirsiniz. bunların her Bir ayrı özellikler sahip Ekranın alt kısmında bunları görebilirsiniz. Eğer kendi adınızı yazıdırmak istiyorsanız, çizgiyi 11 noya getirin. Eğer oyunu bilgisayara karşı değilde, çift kişiyle oynamak istiyorsanız, seçtiğiniz ikinci kişiyi bilgisayar olarak belirlemeyin. Adamların sırasını zorluk derecesine göre sıralandığını hatırlatmak tayın. Ayrıca ilk iki kişi bilgisayar (Çünkü bunların önünde -C- işareti var) Hergey tamam ise bundan sonraki soruya **'NO'** ile cevap verin. Artık oyuna başlıyabilirsiniz.

Oyun sahası yandan görülmektedir. Bundan sonara tek dıkkat edeceğiniz nokta, üstteki resimler olacaktır yani oyunun bunlarla oynayacaksınız.

Servis atışı: Bu resim ekrana geldiği zaman, servis atacaksınız. Top tam eli geçtikten sonra joystick düğmesine basın, yoksa topu vuramazsınız. Ayrıca atış yapmadan önce küçuk bir kare ile topu sahanın neresine atacağınızı seçiyorsunuz

Diğer atışlar: Bu atışların arasında foreward, Backward ve Smaç gibi atışlar var. Topun gelişine gore atış yapmalısınız. Atışı yaptıktan sonra nereye koşacağınızı belirleyin.

Yalnızca rakibinizin nereye atacağına bakarak koşmak, sizin için daha iyi olacaktır. Yoksa bazı toplara yetişemezsiniz

Ayrıca resimlerin altında topa vurmanın zorluk derecesini gösteren bir yazı var. Top değişik açılardan geleceği içi, bu derece durmadan değişmektedir Atış yapıldıktan sonra bu yere bir başka derece gçiyor. O da atışı hata derecesini belirler

Oyun tam tenis kurallarına göre oynanıyor. Eğer kırk puanı geçerseniz bir oyun alabilirsiniz 6 oyunu alan bir seti almış oluyor. Ayrıca her iki tarafın puanı 40 ise, rakibinizi yenmek için 2 sayı daha almanız gerek. Tenis Sahasını ortasında hakem var Bir sayı, oyun, set ve aut gibi şeyler esnasında hakem, bir konuşma çizgisi içinde sizi uyaracaktır.

Oyunun ilk sıralarında topu kolay kolay vuramıyacaksınız. fakat oyunu biraz alıştıtan sonra çok basit. 'F3' ve 'RESTORE' tuşuyla oyundan vazgeçebilirsiniz

Oyun gerçekten çok guzel grafiklere sahip. Oyuncular sevinmesi ve üzulmesi gerçek gibi tenisi sevenler için kaçırılmaması gereken bir oyun

Ufuk METİN

64'ler sayfa 18

SKY BİLGİSAYAR-ELEKTRONİK

ADRESLERİMİZ

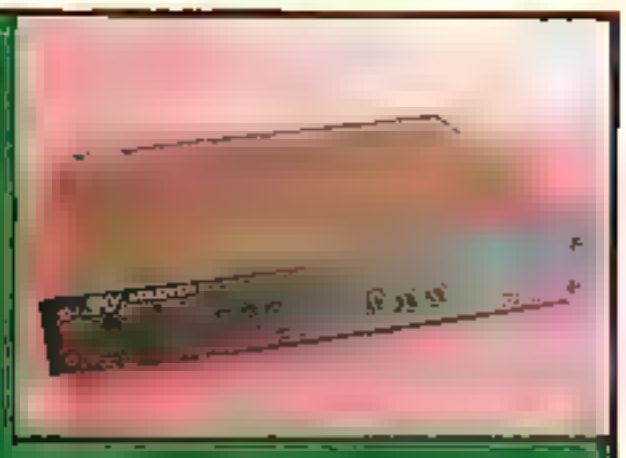
—Valikonağı Cad. Konak Pasajı No: 109 K. 1. Büro 38. Tel. 148 43 83 Nişantaşı / İST.
—Ebuziya Cad. Özgiray Pasajı. 17. Büro: 32 Tel: 583 54 03 Bakırköy / İST.
—Mimarkemalettin Cad. 37/1
Tel: 526 58 37 Sirkeci / İST.

AMIGA

Commodore

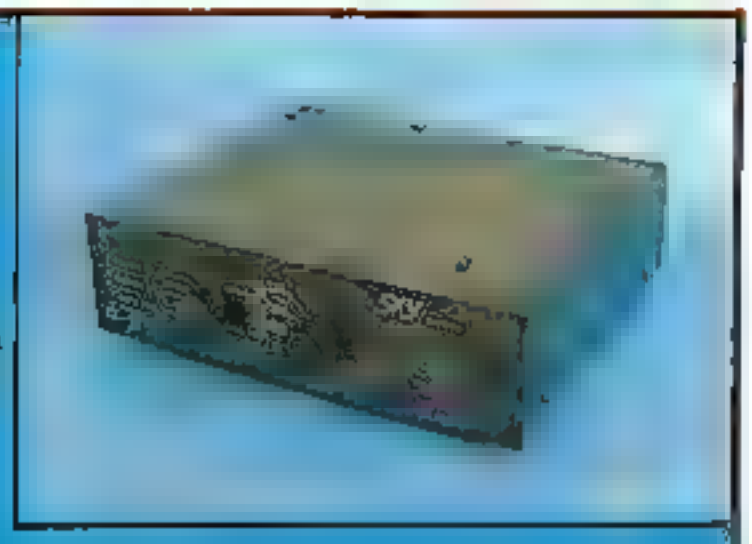
HER HAFTA YENİ AMIGA PROGRAMLARI VİDEOLU

SKY RECEIVER MTR-33



- Monitörünüzden artık TV yayınlarını seyredebilirsiniz
- B I B III ve UHF de 3 program seçeneği
- Monitörün altına yerleşebilen ince ve geniş dizayn

SKY MODEM II

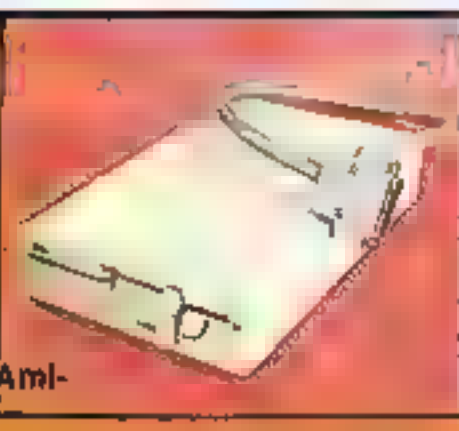


- Tüm RS 232 çıkışlı bilgisayarlara bağlanabilme yeteneği (Amiga ve C-64 dahil)
- 300 Baud Full Dublex
- 1200 Baud Half Dublex
- 1200/75 Teletext Standardı
- Otomatik cevaplama
- RS 232 ve TTL bağlantı
- CCITT ve BELL normlarına uygunluk

AMIGA SOUND SAMPLER

- Saniye'de 42.000 örnek alma yeteneği
- 1 mV ile 1V arası giriş hassasiyeti
- 5.2 mA akım harcaması (Extra beslemeye ihtiyaç yoktur.)
- İleri teknoloji, ucuz ve kaliteli

AMIGA 5 1/4'' DISK DRIVE



★ 80 Track 880 K Amiga Formatı
★ 40 Track 360 K MS-DOS formatı

—ELEKTRONİK DF1 Booter

Anahtar gerektirmez External driveden boot etmeyi sağlar

BAYİLİKLERİMİZ

DOLPHIN DOS 2.0

EXPERT CARDIRIDGE 3.2

MULTI ICE III

- Tek parça ve isimle kopyalama
- Teybe iki değişik turbo ile kayıt
- Resim save, printer dump yeteneği
- Sprite inceleme öldürme, modify text
- Basicte yeni bir çok komut ve monitör
- Diskten 7 kat ve 25 kat hızlı yükleme
- Programlı F tuşları ,teyp turbosu ve daha birçok güçlü yetenek

FİNAL III

MULTI ICE II

ICE MACHINE II

DISK MATE II

DİĞER İLLERE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

DAHA FAZLA BİLGİ İÇİN LİSTE VE BROŞÜR İSTEYİNİZ

TEPKİLER SÜRÜYOR..

Kasım ayında Hürriyet gazetesinde yayınlanan ve "Bilgisayar Korsanları" başlığıyla bilgisayarcıların **"vergi kaçakçısı"** olarak itham eden gazete haberine tepkiler sürerken, Kaçakçılık dairesinden SARKAY elektronik Ltd Şti ne gelen bir tim tarafından Sarkay Elektronik'in Sirkeci ve Bakırköy ticarethanelerinde aramalar yapıldı.

Edinilen bilgiye göre söz konusu tim Sirkeci ve Bakırköy'deki SARKAY Elektronik'ın ticarethanelerinde bulduğu 199 Disket içindeki oyun proğramları nedeniyle zapt altına alındı Olayla ilgili soruşturma sürüyor.

BİLGİSAYARCI'LAR DİLEKÇE VERDI

Sarkay Elektronik Ltd. Şti.'nin olayının duyulması üzerine İstanbul'da bilgisayarcılıkla iştigal eden esnaftan bir grup İstanbul C. Savcılığı Kaçakçılık Savcılığına birer dilekçe verdiler ve dilekçelerinde **"Kendilerininde Sarkay Elektronik ile ayni işi yaptıklarını, Kanunlar karşısında suçlu duruma düşmemek için duruma açıklık getirilmesını,"** dilekçelerinde belirttiler. Savcı dilekçeleri bir bir kabul ederek dosyaya koydu

DERNEK İÇİN TOPLANMALAR

Öte yandan Bilgisayar Ticareti ile uğraşan İstanbul'daki esnaf kendi aralarında toplanarak yeniden dernek kurmak için toplanmaya başladılar. Dernek kurulması ile ilgili çalışmaların yakında tamamlanması bekleniyor. Bilindiği üzere daha önce kuruluşu tamamlanan dernek (TÜBIDER) adıyla kurulmuş. Ancak genel kurulunu süresi içinde yapamadığı için münfesih olmuştu.

BİLGİSAYAR OYUNLARI

İnceleme. Abdurrahman PALA

Ülkemizde Bilgisayarlı bir Türkiye hareketinin 1983 yılı sonlarında başlamasıyla birlikte Home bilgisayar ve onun uzantısı oyunlar yılların geçmesiyle gelişmiş ve günümüzde bir sektör halını almıştır.

Bu incelememizde Türkiye'de bilgisayar sektörünün (Ev bilgisayar) dünü - Bugünü arasındaki tespitlerimizi belirtmeye çalışacağız.

ÖNCE CİHAZ

Ev bilgisayarları dünyasına bakınca ilk defa bu cihazların kendisine bakmak lazımdır 1982 yılı ortalarında Grünberg Şirketinin **"Sony HİT-BİT"** ev bilgisayarını ithal edip pazarlamasıyla oluşan piyasa Elektrometa Şirketinin ATARI Ev bilgisayarını Türkiyeye getirip pazarlamasıyla devam etti. 1983 yılı sonlarına doğru KAVALA şirketler grubunun Commodore firmasının pazarladığı Commodore 64 cihazlarını TELETEKNİK aracılığıyla pazarlaması diğer iki firmaya eklendi. Zamanla Grünberg cihaz ithalatını durdurdu ve başka sahalara yöneldi ama Elektro Meta ATARI'nın getirmiş olduğu ilk 2600 Modelinin arkasından ATARI 800 XL modelini getirerek pazardaki yerini korudu. Bütün bunlar BİL-SER A.Ş.'nın SVI Spectra Video'nun ev bilgisayarı olan **"MSX SVI"** sensini ithal edip pazarladığını, ardından VESTEL şirketler grubunun Goldstar'ın patenti altında Manisa tesislerinde **"MSX Goldstar"** ev bilgisayarını imal edip pazarladığını eklersek ortaya çıkan tablo oldukça büyüktür. Tespit edebildiğimiz kadarıyla **"Sony HİT-BİT"** 3900 adet, **"ATARI 2600"** 9700 adet, **"ATARI 800 XL"** 13.700 Adet, MSX olarak **"Vestel"** ve **"SVI"** 17.900 Adet Teleteknik ise 83.000 Adet ev bilgisayarı pazarlamıştır. (1988 Kasım ayı sonu itibariyle) Bir de TELETEKNIK'ın en büyük sorunu olan Commodore 64'ün Doğubank aracılığıyla getirilmesi ve pazarlanması konusunda maalesef rakam vermek mümkün değildir. Söylentilere göre Doğubank Teleteknik kadar Commodore pazarlamıştır.

OYUNLAR

OYUNLAR

Yukarıdan beri pazarlanmasını ve kimler tarafından pazarlandığını belirttiğimiz Ev bilgisayarlarının Türkiyedeki asıl işlevi Eğitim olması gerekirken Maalesef oyundur. Yapabileceği bir çok işin ve eğitim-

64'ler sayfa 20

BİLGİSAYAR OYUNLARI

deki büyük başarıların yanısıra (Özellikle Commodore 64) Türkiyedeki ev bilgisayarları biraz da pahalı birer oyuncak gibi görünmekteler..

Çocuk+bilgisayar ilişkisini inceleyen psikoloğlar "**bilgisayar gibi soğuk bir aletin çocuğa oyunla sevdirileceğini**" söylemekteler. Konu bu olunca ister istemez Bilgisayar oyunu cihazın bir parçası oluveriyor. İşte bu oyunlar Türkiyeye nasıl geliyor. Onu inceleyelim.

NASIL GELİYOR

Oyunların Türkiyeye geliş yolları çeşitli.. Ancak onları seyahat dönüşü gelenlerin yanısıra şu ana başlıklarda toplamak mümkün..

POSTA: Türkiyedeki bilgisayar sahibi çocuk Avrupadaki falanca dergideki bir reklamdan gördüğü bir oyunu o firmadan posta marifetiyle istiyor. Firma da bu oyunu Kaset veya disket olarak alıcı kişiye posta yoluyla ödemeli olarak gönderiyor. Alıcı kişi Türkiyede bu gönderiyi almak için Postaneye gittiğinde ücretini, gümrüğünü ve oyun bedelini ödeyerek söz konusu oyuna sahip oluyor. Tabii böyle bir oyunun maliyeti Standartlarımıza göre pahalı.. Bu defa çocuk aynı işi aynı yolla yapan bir başka arkadaşını buluyor ve onunla takas gerçekleştiriyor. Kendi oyununu arkadaşına, arkadaşının oyununu da kendisine çekiyor. Hatta bu çocukların çoğu sahip oldukları oyunu falanca bilgisayarcıya giderek takas etmek suretiyle de bu alışverişi gerçekleştirebiliyorlar.

DERGİ: Avrupa'da Ev bilgisayarları için yayınlanmakta ve olan trajları 100.000 lerle ifade edilen dergiler mevcut.. Bu dergiler Hemen hemen her ay, o ay çıkan bir hitzoyunun ya demo'sunu (Tanıtım parçası) ya da oyunun tamamını dergi abonesine hediye ediyorlar. Dergiye sahip olan kısa yoldan oyuna da sahip oluyor. Oyuna sahip olunduktan sonra Posta yoluyla oyuna sahip olunduktan sonraki işlev yeniden yaşanıyor.

MODEM: Bu son yıllarda gündeme gelen bir Transfer şeklidir. Modem bilgisayarda Telefon hattı kullanılarak bazı bilgi ve dataların Transferini mümkün kılan cihazdır. Telefon aracılığıyla bağlandığı Avrupa'daki firma veya arkadaşından söz konusu edilen oyunu transfer etmekte ve Türkiyede kopyalamaktadır. Türkiyede bunu yapanların sayısı her ne kadar az ise bile Transfer şekli olarak oldukça dikkat çekici ve kısa yoldur.

COMMODORE 64'nüze bir DISC DRIVE

BEDAVA 500 PROGRAM

- ★ 1 ADET JOYSTİCK, HIZLANDIRICI KARTUŞ
- ★ 6 AYLIK 64'LER DERGİSİ ABONELİĞİ
- ★ İŞ PROGRAMLARI
- ★ TEYPTEN TEYBE KOPYA CİHAZI
- ★ RESET BUTTON

SİZ, DISC DRIVE'A KOŞMAYIN
DISC DRIVE SİZE GELSİN
BİR TELEFONUNUZ KAFİ

İSTANBUL
334 99 94 - 341 54 32

İSTER EVİNİZE
İSTERSENİZ İŞYERİNİZE TESLİM

PEŞİN	VADE	TUTAR
470.000 TL.	—	470.000 TL.
145.000 TL.	3×125.000 TL.	520.000 TL.
120.000 TL.	6× 75.000 TL.	570.000 TL.

Broşür isteyiniz.

GENEL DAĞITICI:

TETİKLER DIŞ TİCARET
Telecommunication & Computer Systems

Selâmsız Caddesi Eser Çarşısı
No: 34/78 Kat:1 **ÜSKÜDAR**

Commodore 64'ün Commodore Business Machines İnc. tescilli markasıdır. Tetikler Topstyle A.Ş. Genel dağıtıcısıdır.

C. 64 VE YARDIMCI MALZEMELERI

Süper Paket Programlar	7500 TL
1 kasette 20 oyun. . . .	4000 TL.
1 kasette 1 oyun.	2500 TL
Işıklı Kalem	18000 TL
Quick Shot I Joystick (Orijina) .. .	25000 TL
Quick Shot II Turbo Joystick (Orijina)	33000 TL

OSAM'dan NUMARA..

PAKET 31

KAFA AYAR PRG.
EMLYN HUGHES SOCCER
ROBOCOP +

Bilgisayar ve Oyun Satışı Yardımcı Malzemeler Süper Oyun Paketlerinde.

GHOST HUNTER
S.D.I
NEIL AND TURBO BOAT SIMULATOR
SKATE JOUST
HELL FIRE ATTACK
BOMBUZAL
SUPER HERO
STARFORCE FIGHTER
MASTER BLASTER
BLASTERS OF THE UNIVERS
STUNDMAN
COUNTER FORCE
CHI'S 30
R--TYPE
MIDNIGHT PATROL
RAMPAGE U.S.A
C F.T. CROWN

86 | 87 OYUNLARI ÜRETİMİ DEVAM ETMEKTEDİR

HARDWARE

Multi Ice II
Multi Ice III
Double Cardridge Plus
Expert Cardridge
Final Cardridge III
Modem
Destek Tape
Fast Load
Simon Basic Cardridge
Final Cardridge
Datasette Doctor III

HER TÜRLÜ EĞİTİM PROGRAMLARI

MSX, ATARİ ARMSTRAD SİNCLAİR PROGRAMI

DIGER URUNLER

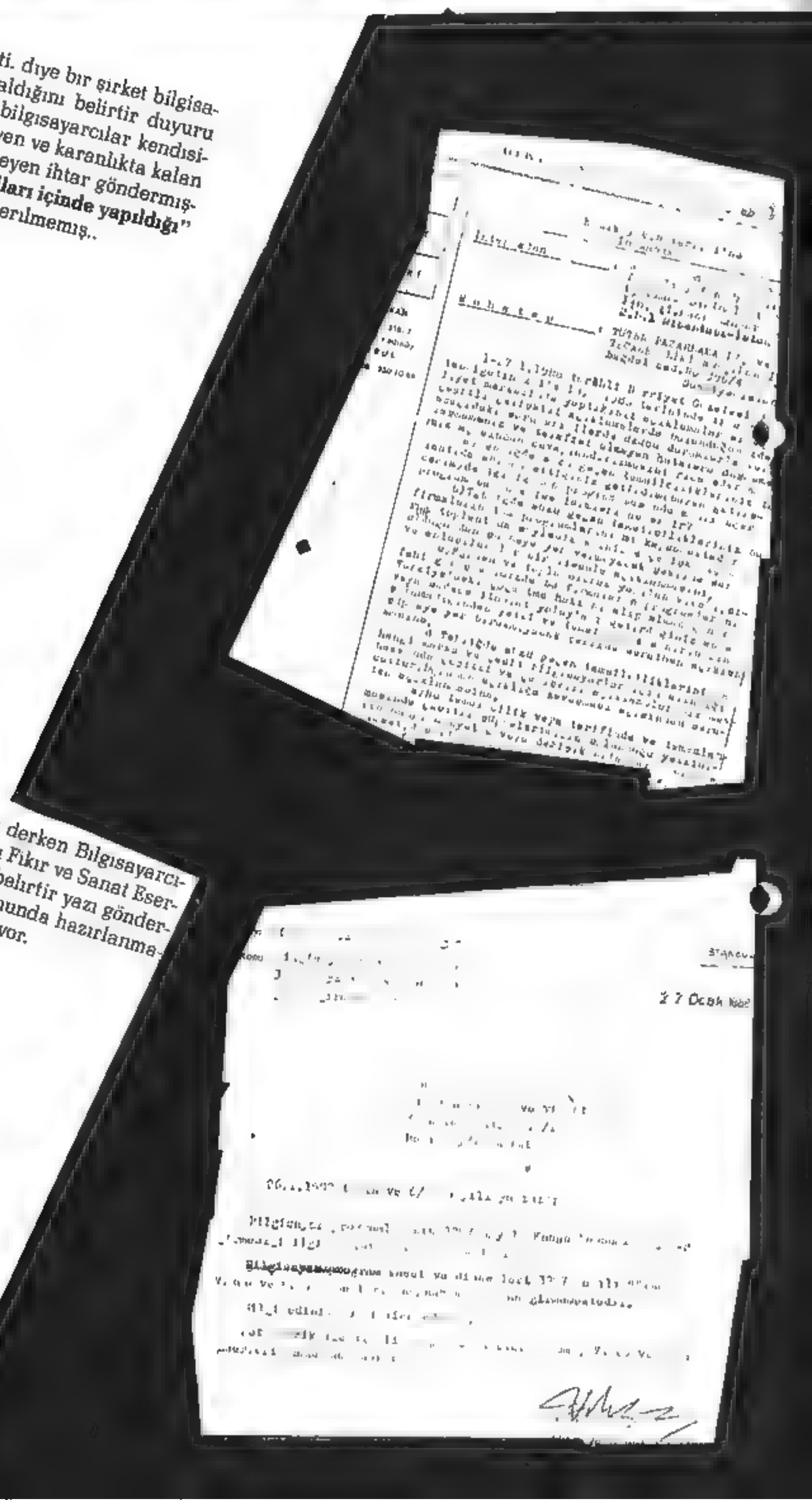
Commodore 16 Oyunları
Commodore 64 Eğitim Programları
(ilk, orta, lise ve üniversite hazırlık)
Amiga İş, Oyun, Çizim, Müzik Programları
Commodore 64 ve Amiga için koruyucu örtüler
Kafa temizleme disketleri
Disket kutuları, Yazıcı şeritler, Süreklı form, Süreklı etiket
ATARİ, MSX, ARMSTRAD, SINCLAİR PROGRAMLARI

OSAM

OSAM BİLGİSAYAR LTD. ŞTİ.
Ebuzziya Cad. Sakızlıyalı Sok. No: 4/B
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 542 72 75
Ebuzziya Cad Sakızyalı Sok. No: 3
34710 Bakırköy/İSTANBUL Tel: 583 72 46

SAFA TANITIM 1808211

Tüten Pazarlama Ltd. Şti. diye bir şirket bilgisayarcılara oyun teliflerini aldığını belirtir duyuru yapmış.. Duyurudan sonra bilgisayarcılar kendisine Noter kanalıyla bilgi isteyen ve karanlıkta kalan konuların aydınlanmasını isteyen ihtar göndermişler. Ancak bu "**İyi niyet kuralları içinde yapıldığı**" belirtilen ihtar'a cevap bile verilmemiş..



Tam yasal yapıya kavuştuk derken Bilgisayarcılara Kültür ve Turizm Bakanlığı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'na girmediklerini belirtir yazı göndermiş.. Olaydan sonra yeni bir kanunda hazırlanmamış.. Dolayısıyle belirsizlik sürüyor.

64'ler sayfa 24

Transfer yolu ne olursa olsun Oyuna Türkiyede sahip olunduktan sonra yaşanan trafik hep aynı.. Çocuk ya oyunu gıdıp bır arkadaşı ile takas ediyor, Ya da alış veriş ett ğ. bilgisayarcısından alıyor. Bu suretle çok taleple karşılaşan Bılgısayarcılarda da zamanla büyük bır arşıv oluşuyor. Bılgısayarcı da zamanla bu sahıp olduğu arşıvı kendısınden talep vakı olduğunda başkasına kopyalayıp satabılıyor

NE KADAR OYUN VAR?

Yaptığımız tespıtlerde Turkıyeye çeşıtlı yollarla gelmiş 3500 Iş Eğıtım, 2000 Adet oyun proğramının gırmış olduğu tespıt ettık. Tespıt edemedığımız rakam mutlaka vardır. Ancak dikkat çeken husus Iş+Eğıtım ve Utıty proğramlarının oyun proğramlarından çok olduğudur. Bu demektır kı bır parça oyun ise bile Bılgısayar Ülkemizde amaca uygun olarak Hükümet polıtıkası çerçevesınde eğıtımde kullanılmaktadır

YASAL BOŞLUKLAR

1988 yılının başlarında Istanbul'da kurulu bır firma Türkıyeye çeşıtlı yollardan gıren bu oyun proğramlarının Türkıye sınırları ıçınde telif haklarını satın aldığını bır gazete ılanı ile teblığ yerıne geçmek kaydıyle ilan etmiş Bılgısayarıcılar olaya bır yasal huvıyet kazandırılacağını ümıd ederek olaydan memnun olmuşlar ve söz konusu firma ile temaslara başlamışlar. Ancak daha sonra Bılgısayar oyun proğramlarının söz konusu edılen **"Fikır ve Sanat eserleri Kanunu"** çerçevesınde olmadığı Kültür ve Turızm Bakanlığından resmi yazı ile Bılgısayarcılara bildırılınce her şey yenıden karmaşaya bürünmüş.. Bır çok bılgısayarcı olayın böyle olduğunu ve yasal tedbırlerın alınması gerektığını düşünerek Üretıcı kotu'u bıle almak ıçın Bakanlığa müracaat etmışken olay yenıden başladığı yere geri dönmüş.. Bugün açık seçık B Igısayar oyun proğramlarının nasıl tıcaretının yapılacağı takasının, telıfının ve gümrük mevzuatının ne olduğu kesın hatlarıyla bellı değıl. Bu konu da Telif hakkı getırdığını ıddıa eden fırmalar Fıkır ve Sanat eserlerı kanunundakı **"Compact DİSK"** ifadesınden buraya atıf yapmaya çalışıyorlarsa da bunu yapmak da bu mer'ı kanunla mümkün değıldır. Çunkü bu compact dısk değıldır. Ancak taraflar kendı ımtıyazları doğrultusunda her yolu deneyerek tıcarı hayatlarını ıdame ettırmeye çalışmaktalar

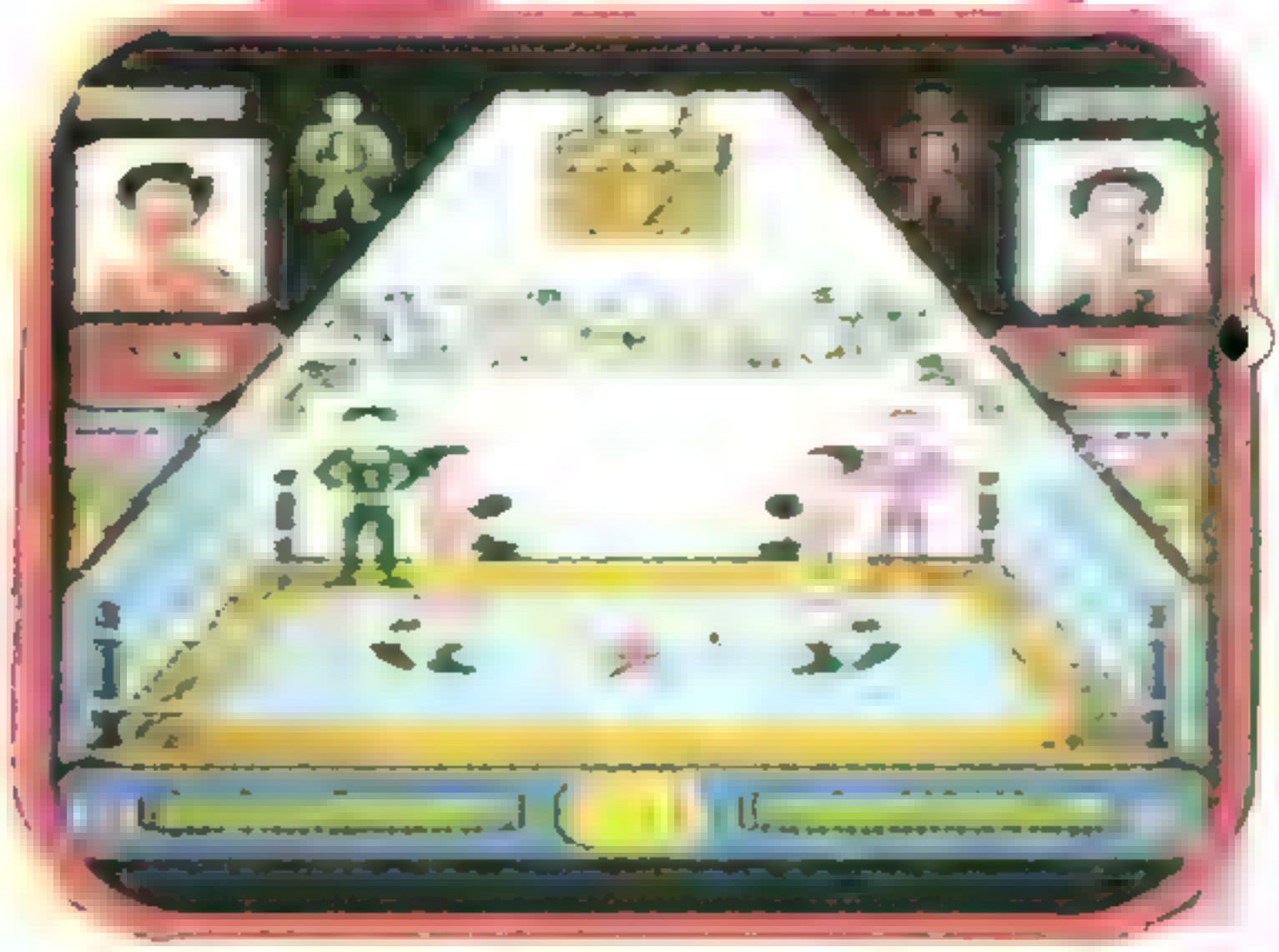
SONUÇ:

Türkıye'de tespıtlerımıze göre 250.000 cıvarında ev bılgısayarı olduğunu sanıyoruz. 250.000 Cihazın etrafında yardımcı malzeme, kaset, dısket pazarlayanlar, tamır yapanlar garantı servısleri gıbı uzantıları düşününce Ev Bılgısayarları dünyası bugün artık 5 Mılyonluk bır ailedir. Türkıye Cumhurıyetının Onda bırı ınsan n yakından ılgılendıren böyle bır konuda karmaşıklıklara ımkan vermemek, yasal duzenlemeler (Ne olacaksa) yapmak kurulmuş mevcut ışletmelerın yasal düzenlemeye uymalarını sağlamak ıçın gereklı tedbırleri almak Sosyal devletın ayrılmaz parçasıdır kanaatındeyız

OKURLARIMIZIN DİKKATİNE

Dergımız abone ücretlerı 01.01.1989 tarihınden ıtıbaren 33 000 (Otuz üç bın) Türk lirası olmuştur. Buna rağmen bır çok okuyucumuz bu tarihten sonra eskı tarıfe üzerinden bedel ödeyerek abone yapılmalarını ıstemıştır. Söz konusu arkadaşlarımızın abone ışlemlerını gönderdıkleri para tutarı kadar yaptık. Bundan sonra abone olacak arkadaşlarımızın abone bedelı olarak yıllık **33.000.** altı aylık **18.000 TL.** olarak bedel göndermelerını dıkkatlerıne sunarız.
64'ler dergisi

BY FAIR MEANS OR FOUL



Hiç sevmediğiniz bir kişiye kın duyuyorsunuz ve intikam almak istiyorsunuz fakat bunu gerçekleştiremiyorsunuz ama bu istediğiniz bilgisayarda By fair Means or foul'le gerçekleşiyor.

Oyunumuzun başında size iki şık veriliyor. Bunlar F1 practise ve fire direk oyuna geçme oyuna başlamadan önce practis'i seçin ve biraz alıştırma yapın. Solda aşağı yumruk için "**pranelir**" (yaylı el geliştirmek için yumruk atılan yer) oyun başladığında gas adlı genç bir boksörü yönetip onu şampiyonluktan şampiyonluğa koşturuyorsunuz. Oyunda genç şampiyonluktan dünya şampiyonluğuna kadar oynuyorsunuz. Hareketler ise joystick aşağı + fire karına yumruk atma joystick yana + fire surata yumruk atma, diğer taraflar kaçma, ganal alma gibi durumlardır. Bunların yanında tekmede var fakat bu foulü simgeler. Oyunun alt kısmında: sol tarafta sizin enerjiniz, yanında zaman diğer tarafta rakibinizin enerjisi bulunuyor. Oyunda galibiyet kimin gücünün zaman süresince daha, fazla olduğuna bakıyor "**enerjinin yeşili ne kadar çoksa gücünüz o kadar çoktur**" ayrıca zaman bitmeden adamınızı düşürürseniz hakem dokuza kadar sayar ve rakibiniz nakavt olur.

Her şampiyonluğun raund sayısı 6 ve 5 arasında değişiyor. Her raundu kazandığınızda alkış kopuyor ve bir şampiyonluğu kapıyorsunuz. Arkada (The now champhion) yeni şampiyon oluyorsunuz.

Adamları dövmekte zorluk çekerseniz benden size bir tavsiye adamlarınızın yerini iyi ayarlayıp joystick'in fire tuşuna basın ve joystick'i ileri geri hareket ettirin böylece rakibinize aralıksız yumruklar atıp onu rahat yenebilirsiniz

Oyunun grafikleri pek güzel olmasada fena değil oyun esnasında müzik yok oyun sırasında rakibinizi yere düşürdüğünüzde hakemin nakavt için dokuza kadar saymasının yapılması iyi düşünülmüş ve konu bakımından Tag-Toam-Wrestling'e benzemektedir. **Korhan Taman**

LAÇİNSOFT

En yeni AMIGA ve Commodore Programlarıyla Commodore Show 89'da yine 1 NUMARAYIZ...

PAKET 89/1

1- Operation Wolf
2- S.D.I
3- Live And Let Die
4- Pepsi mmc
5- Bob'n Rumble
6- Game Over 2
7- Hellfire
8- Power Pyramids
9- Pacmania
10- Pow Fights Back

HEDİYESİ

1- Club Backgammon
2- Vegas Jackpot.
3- Bridge
4- Colossus V-4-d
5- 5 Card Stud
6- Draw Poker
7- Snooker
8- Lucky
9- Keno

PAKET 89/1

1- ROBOCOP
2- RETURN OF JEDI
3- COUNTERFORCE
4- JOE BLADE II
5- FOX FIGHTS BACK
6- MARIA (CHRISTM) S.POKER
7- SUPERHERO
8- CHICAGO 30 'S
9- SKATEBOARD JOUST
10- AGENT-X II

Üstelik Hediyeli...

SÜPER OYUN PROĞRAMLARI
SÜPER HİDİYELİ
SÜPER OYUN PROĞRAMLARI
İÇİNDE

AMIGA
İş - Eğitim - Çizim - Müzik
ve
SÜPER OYUN PROĞRAMLARI
IBM İŞ- GRAFİK ve OYUN PROĞRAMLARI
COMMODORE 64
EĞİTİM- ARA YÜKLEMELİ ve
PAKET PROĞRAMLAR

DAHASI!...

- ☐ AMIGA ÜRÜNLERİ
- ☐ COMMODORE 64 ÜRÜNLERİ
- ☐ KOPYALAMA KARTUŞLARI
- ☐ IŞIKLI KALEM
- ☐ MODEM
- ☐ ASTEK, QUICK SHOT I-II ve II TURBO JOYSTİCKLER
- ☐ AMIGA 500 + 1084—C-64 + 1541
- ☐ 1530 Koruma örtüleri

Türkiye genelinde Bayilikler veriyoruz.

SAFA TANITIM 1608211

Siparişleriniz için

Yapı Kredi Suadiye Şubesi
544-7 no'lu hesap

Laçin Bilgi İşlem
Tonozlu sok. Özdemir apt. No 2/2
Tel: 372 88 37 SUADİYE - İSTANBUL

TÜRKİYE'DEN YENİ ÜRÜNLER

SCANTRON 888P
OPTİK OKUYUCULU TEST DEĞERLENDİRME BİLGİSAYARI

Scantron 888 P, optik okuyucusu ile test formlarını okuyup, içindeki yazılımı ile değerlendirerek sonuçları anında test formu üzerine dökebilen optik okuyucusu, bilgisayarı ve yazıcısı ile komple bir sistemden oluşuyor. Önceden programlandığından kullanım için herhangi bir beceri gerektirmeyen bu sistem, saatte 2000 adet test formunu okuyup değerlendirebiliyor. Scantron 888 P'de üç tip form kullanılıyor. Anahtar formu ya da öğrenci test formu, soru analizi formu ve öğrenci listesinden oluşan bu formlardan anahtar formun üzerinde çift yönlü 50'şer adet 5 seçenekli cevap bulunuyor. Öğrenci bu formun üzerine cevapları ve kimliğini yazarken aynı formdan öğretmen de bir adet doğru seçenekleri işaretleyerek doldurup önce anahtar formu sonra öğrenci formları teker teker Scantron 888 P'den geçirmekle işlem tamamlanmış oluyor. Test formları bittiğinde soru analizi formu geçirilirse okutulan test formu adedi, sınıf averajı ve her soruya kaç kişinin yanlış cevap verdiği belirleniyor. Son olarak öğrenci listesi makineye verilirse herbir öğrencinin sınav sonucu yazılabiliyor.

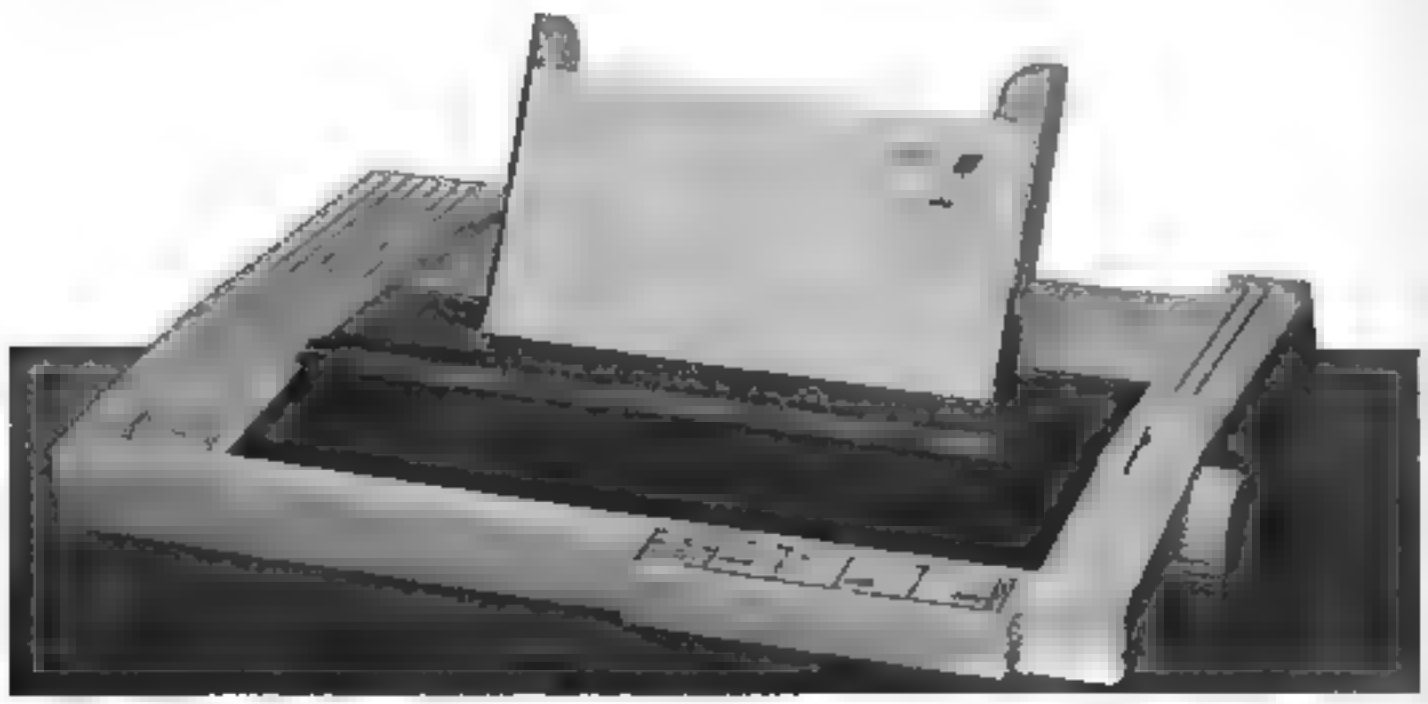
Scantron 888P optik okuyuculu bilgisayar

EKAKOMP YENİ PRİNTER'I PAZARA SUNDU.

Amstard'ın taşınabilir kişisel bilgisayarı olan PPC 512 ve 640 modelinde bir veya iki adet 720K Byte kapasiteli 3.5 inç disket sürücüleri bulunuyor. Tekst modunda 80×25, grafik modunda 640×200 pikselden oluşan likit kristal ekranlı bilgisayarlardan 640 modelinde bir de modem bulunuyor Bilgisayarlara ayrıca sabit disk de bağlanabiliyor. Bir seri ve bir paralel çıkışları bulunan PPC 512/640'ların ekranlarının yanında kontrast ve ses ayar düğmeleri bulunuyor. Pil desteği ile sürekli sekiz saat çalışabilen bu bilgisayarlar, Amstrad PC 1640 ekranına da bağlanabiliyor. 8 MHz hızda çalışabilen 8086 mikro işlemcili PPC 512/640'lar MS-DOS 3.3 işletim sistemi ile çalışıyor. 8087 için bir soketi bulunan bilgisayarların gelişmiş AT tipi 102 tuşlu klavyesi bulunurken, 640 modelinin modemi V21 standardında 300 bps full dupleks, V23 standardında 1200/75 bps, V22 standardında 1200 bps full dupleks, V22 bis standardında 2400 bps full dupleks iletişim sağlıyor

Amstrad'ın LQ3500 yazıcısı ise nokta vuruşlu bir yazıcı ve 12 cpi'da 160 cps, 10 cpi'da 135 cps hızda yazabiliyor. (Standard tipte). Standard 80 kolona sahip olan yazıcı, çift vuruşta 40 kolon genişletilmiş yazıda 132 kolun çift vuruşlu genişletilmiş yazıda da 66 kolon yazıyor. Paralel bir arabirime sahip ve Centronics uyumlu da çalışabilen LQ3500 yazıcısı, 7K Byte'lık bir tampon belleğe sahip bulunuyor.

24 iğneli yazıcı kafası bulunan LQ-3500, Epson LQ ve IBM uyumlu çalışabiliyor. ASCII, uluslararası ve IBM grafik karakterleri içeren yazıcı doğrudan Amstrad PC'lere bağlanabildiği gibi, IBM PC uyumlulara da bağlanabiliyor.



Amstrad LQ350 yazıcısı

64'ler sayfa 28

GRAFFITI MAN

Bu oyunda siz, bir sokak serserisini canlandırıyorsunuz. Daha doğrusu böyle bir kişi olmaya çalışıyorsunuz. Bunun için tüm tehlikelere rağmen cesaretinizi göstermelisiniz.

Oyunun amacı çok basit. Yapmanız gereken tek şey, değişik sokaklarda bulunan, duvardaki resimleri elinizdeki boya kutularıyla üzerine çizmek.

Oyun 4 sokaktan oluşuyor. Her zaman sokağın sağına ulaşmalısınız. Eğer bir sokağı geçebildiyseniz, duvardaki resmin üzerine çizmelisiniz. Sağ alttaki kutular boya miktarını gösteriyor. Puanınızın solunda ise zamanınızı görebilirsiniz. Duvardaki şeklin üzerine çizmelisiniz. Sağ alttaki kutular boya miktarınızı gösteriyor. Puanınızın solunda ise zamanınızı görebilirsiniz. Duvardaki şeklin üzerine çizmezseniz de olur, fakat o zaman puan alamazsınız. Zamanınız veya boyanız bitse bile öbür bölüme geçebilirsiniz. Sokakları daha kolay ve daha çabuk geçebilmek için aşağıdaki yöntemleri uygulayın

1. Sokak: Bu sokak 2 ekrandan oluşuyor. İlk önce aşağıdaki adamın geçmesini bekleyin sonra aşağıda sağa koşun; yukardaki adamı geçtiyseniz joystcki yukarı itip ortada sağa koşun ve ilk ekranı geçin. İkinci ekranda yine aynı işlemi yapın.

2. Sokak: Bu sokak 3 ekrandan oluşuyor. Yapmanız gereken şey, 1. Sokaktakının aynısıdır. Sadece aşağı değil, yukarıda sağa koşmalısınız ve bu işlemi iki sefer değil, üç sefer tekrarlamalısınız.

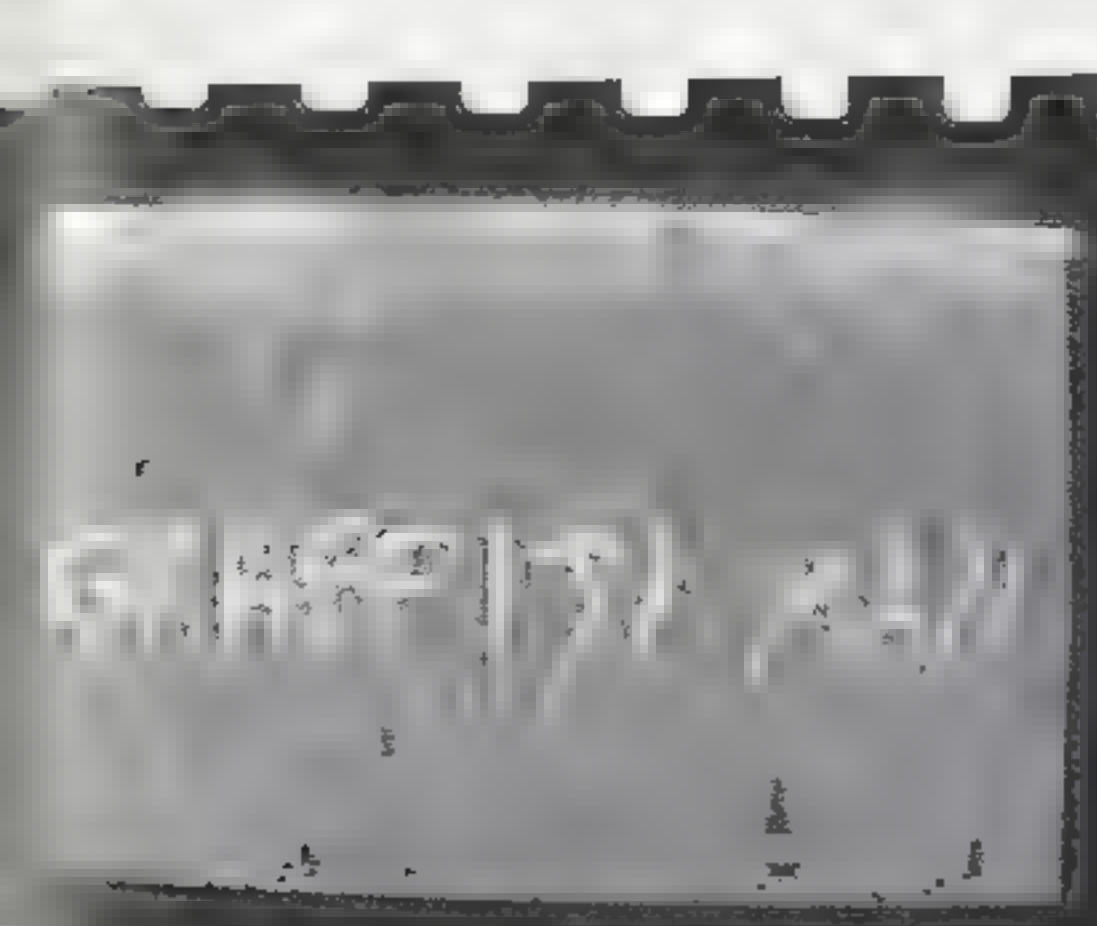
3. Sokak: Bu sokak 4 ekrandan oluşuyor. Yapmanız gereken, 1. Sokaktakının aynısıdır. Fakat 4 sefer.

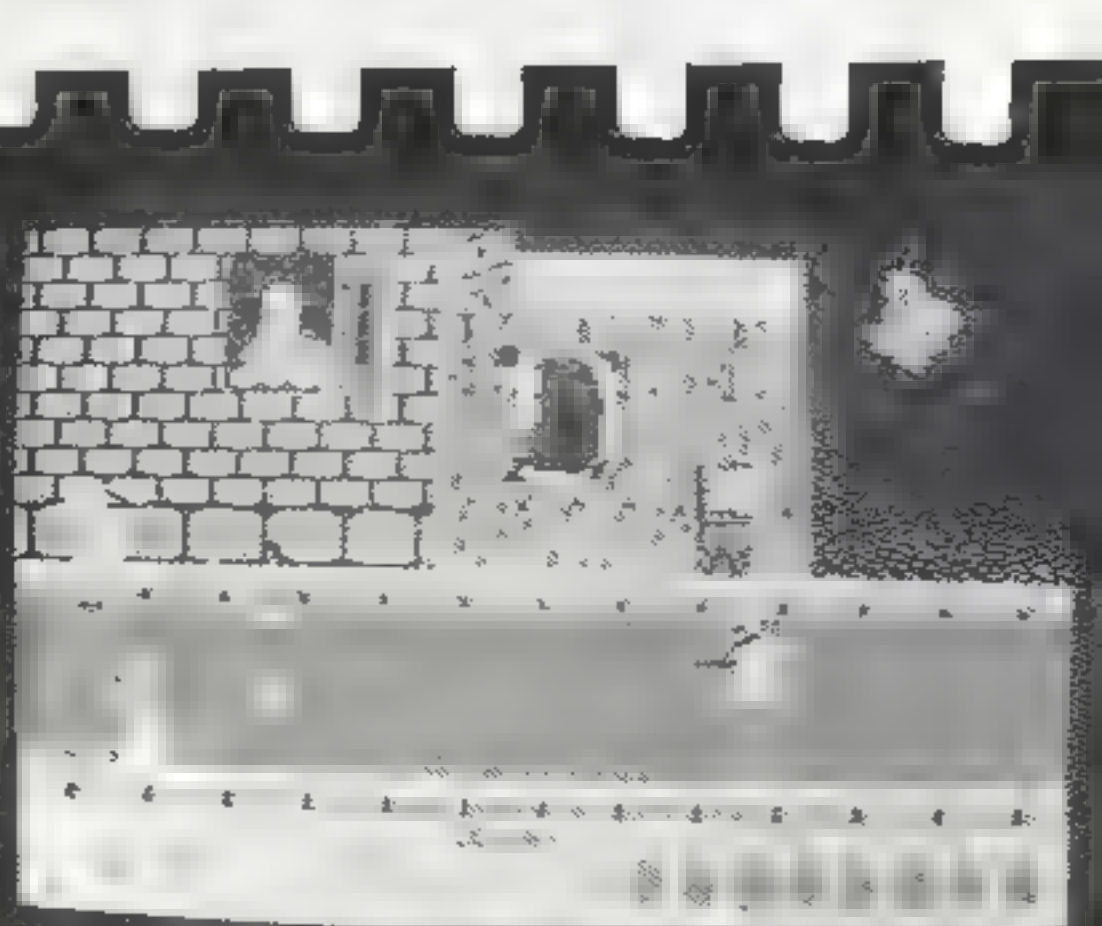
4. Sokak: Bu sokak 3 ekrandan oluşuyor. Yine 1. Sokaktakının aynısını yapmalısınız. Yalnızca son ekranı ortadan değil, aşağıdan geçmelisiniz.

Oyunda 3 hakka sahipsiniz. Yaptığınız bu boyamalar yasak olduğu için, sokaktaki adamlara yakalanırsanız hapise atılırsınız. Eğer oyunu bitirebildiyseniz adamınız sizi güzel bir ekranla selamlıyacaktır. Ayrıca son olarakta kendinizi güzel bir resim çizebilirsiniz. Bu resmi, S tuşuyla da kayıt edebilirsiniz.

Oyunun grafikleri ve konusu güzel. Hoşça vakıt geçireceğinizden eminim

Ufuk METİN





JAMES BOND 007

LIVE AND LET DİE

Şimdiye kadar ünlü casus 007'yi konu alan bır çok oyun çıktı.
(A wiev To Kill, The Living daylights ve benzerleri)
Bence bu oyun şimdiye kadar çıkanların en iyisi..
Oyunumuzun James Bond ile tek alakası alttaki küçük 007 yazısı.. O da olmasa buna bır yarış oyunu diyebiliriz
Makinalı tüfeğe ve roketatar'a sahıp bir sürat motorunu yönetiyorsunuz. Dar bir ırmak üzerinde ilerlerken bır çok düşmanla savaşıyoruz.
Bu yönüyle oyun bıraz Over Lander ve Road Blas ters'e benzıyor Altta hızımızı, yakıtımızı, füzelerimizi vıte durumumuzu görebilirız. Ateşe basarsanız, makınalı tüfeğınız ateşlenır.
Kolu ıleri çekıp hız alabilır, geri çekerekte hızı azaltabılırsınız. Ateşe basıp kolu geri çekersenız füze atarsınız. Yakıtınız bıttığinde oyunda bitiyor Bu yüz-

den çok hızlı olmalısınız ve hiç hata yapmamalısınız. Ufacık bir zaman kaybı yanmanıza sebeb olabilir. Şimdi oyundaki malzemeleri ve düşmanlarınızı tanıyalım:

BOTLAR: Normal botlar pek sorun yaratmıyor. Yapacağımız tek şey onları size yaklaşmadan onları vurmak.. Zırhlı botlar diğerlerinden daha açık renkli.. Bunları vurmanız için füze atmanız lazım.. Ancak füzeler daha sonra çok gerekli olduğu için dikkatli kullanmalısınız. Size varil atan botlar da yüklerini boşaltıktan sonra gidiyorlar.
KAYALAR VE BUZULLAR: Bunları vurmanız imkansız.. Kenarlarından geçebilin yeter.
MAYINLAR: Bunları size yaklaşmadan temizlemeniz lazım..
UÇAKLAR: Bunlar size ya torpil fırlatıyorlar ya da yaylım ateşi açıyorlar. Torpillerden kurtulmak için sağa sola kayın.. Ateşten kurtulmak için de uçakla aynı hizaya gelin.. Böylece yaylım ateşi yanlarınızdan geçecektir.
YAKITLAR: İşte oyundaki en önemli malzeme.. Bunları mutlaka toplayın. Yoksa sizin için iyi olmaz. Açık renk olanları daha çok vakit veriyor.
HELİKOPTERLER: Bazen size yakıt atıyor. Bazen de üstünüzden geçip gidiyorlar.
DAL PARÇALARI: Bunlara çarpınca sizi rampadan atlamış gibi zıplatıyor Bu yöntemle bazı tehlikelerin üzerinden atlayabilir ve havada iken uçak ve helikopterlere füze atabilirsiniz. Fakat füzelerinız çok sınırlı.. ve mutlaka kullanılması gereken yerler var.
DAR YOLLAR: Burada üzerınize bazen duvarlar gelecek. Bunlara füze atın.. Bazen de önünüze yol vermeyen kayalar çıkacak burada kavisli olan kenara botunuzu çarptırın. Böylece kızak gibi kenardan kayacak ve kayaları atlatacaksınız.
TÜNELLER: Buralarda kısa bir süre için etraf kararacak.. Sız ateş etmeye devam edin..
ÇİFTLİ YOLLAR: Bu yollardan biri genellikle ölüm oluyor. Bunu deneyerek öğrenebilirsiniz.
TOPLAR: Bunlar kenarlardan ortaya ateş edeceklerdir. Bunları vurarak ya da nehrin öbür tarafında durarak atlatabilirsiniz.
İlk başta pratik New orleans, kuzey kutbu ve sahra çölü olmak üzere dört alan var.. Bunlar grafik ve biçim dışında birbirlerine çok benziyor ve hepsi de "**Ömür biter yol bitmez**" dedirtecek kadar uzun.
Pratik bölümünde her şey sınırsız.. Kırmızı hedefleri makinalı ile sıyah hedefleri de füze ile vurmalısınız. Pist sonunda başarınız yüzde ile gösterilecektir.
Bu oyun çok iyi bir yarış oyunu Road blasters tipi oyunlardan hoşlanıyorsanız mutlaka alın.. **RASIM MİNGÜ**

64'ler HiT

Eski Sayılardaki Oyunlar

NİSAN 88 : Masters of the Universe, Out Run, Trantor, Trap Door I, Trap Door II, Bone Cruncher, Bravestarr, Athena, Deflektor, ATV Simulator, Great Giana Sisters, Fire Trap, Terramex, Platoon Flying Shark, Jackal

MAYIS 88 . The Train, Rastan, Samurai Warrior, Impossible Mission II, Rolling Thunder, Dan Dare I, Dan Dare II, Gryzor, Predator, BMX Kidz, Bedlam, Troll, Tetris, Black Lamp, Ace of Aces. Arkanoid (Revenge of Doh)

HAZIRAN 88 I O. Knight Games II, Traz, Magnetron, A.T.F., Frightmare, Mask III (Venom Strikes Back), Cybernoid, Gathik, Pac-Land, Blood Valley, Road Wars, Northstar Target Renegade, Ikari Warriors, Winter Olympiad 88

TEMMUZ 88 : Gamez: Winter Edition, Karnov Glintstones, Power At Sea, Simens Mine, Shanghai Karate, The Three Stooges, Banghkok Knights, Airborne Ranger, Draconus, Street Sport Soccer, Rimrunner, Firefly

AĞUSTOS 88 . Test Drive, Yogi Bear, The Eidolon, Killen until Dead, F-15 Strike Eagle, Super Hang-On Gunsmoke, Vixen, Gutz, Greddy Hardest, Alien Syndrome, Bionic Commandos, The Great Espace, Iron Horse, Hercules, Darksyde, Superstar Soccer, Delender Of The Crown

EYLÜL 88 : Summer Gamez II, Street Fighter, Maraudr, Trojan Warior, Thundercats, Dream Warrior, Derby, Skate Crazy Tobruk, To Hell And Back, Apollo 18, Mickey Mause, Salamander, Tangent, Gauntlet II, Desolator, Hoppming Mad, Seboteur II, Bob Winner, Football Manager I, Football Manager II, Matterhorn Scraemer, Monopoly, Road Warrior, Clever And Smart, Deja Vu, Maniac Mansion, Road Blasters.

EKIM 88 : The Empire Strikes Back, Gunship, Peter Beardsley's, Super Cup, Summer Olympiad, Hawkeye, Stunt Bike, Sinbad, A loyrun, Scorpus, Taipan, Buble Ghost, Western Games, Dizzy Dice, Barbarian, Chubby Gristle, Sorceser Lord Road Runner, Rampage, Amiga Extrna F/A-18 Interceptor, Amiga Extra Gone Fish'n Ace 1, Ace 2, Masters Of the Universe Gremlins, Shackled, Beyond The ice Palace Ball Biasta.

KASIM 88 Barbarion II, 19 nineteen, Blood'n and Guts Dragon, e ite, skale or die. The vindicator, rav recruit, combat school, Daley Thompson's, Stan Ray, Thunder Hawk, Joe Blade II, Rocket Ranger Fernandez, must die, Dr living stone 4x4 off, road racing sport of kings, yes prime minister, corruption, Seul Olympiade 88.

ARALIK 88 Last Ninja 2- Hat Trick - Hondball Maradona-Blip Biop 3- Komando 85 - Scooter - Desert Fox Halcyon - California Games - Mask II - Star Sddier - Buggy Bay - It sa Krockout - Holly Wood Poker - Rocket Ranger Offshore Warrior - Track Suit Manager - Bobn Rumple - Tiger Heli - Hys teria

OCAK 88 WWF Wrestling - Virus - Victory road - Virus Killer - Foxx Fights Back - Park Castle - Stealth Fihter - Hotshot Katakis - Ocean Ranger - Operation Wolf Emlyn Hughes Soccer - Cybernoid II- Pepsi mad mix Challenge - Rambo III - Spy vs spy - Whelles - Power Pyramids - 1943 The Battle Of Midway - Nebulus - Pac Mania - Out Run

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ

ESKİ SAYILARDAN İSTEK FORMU

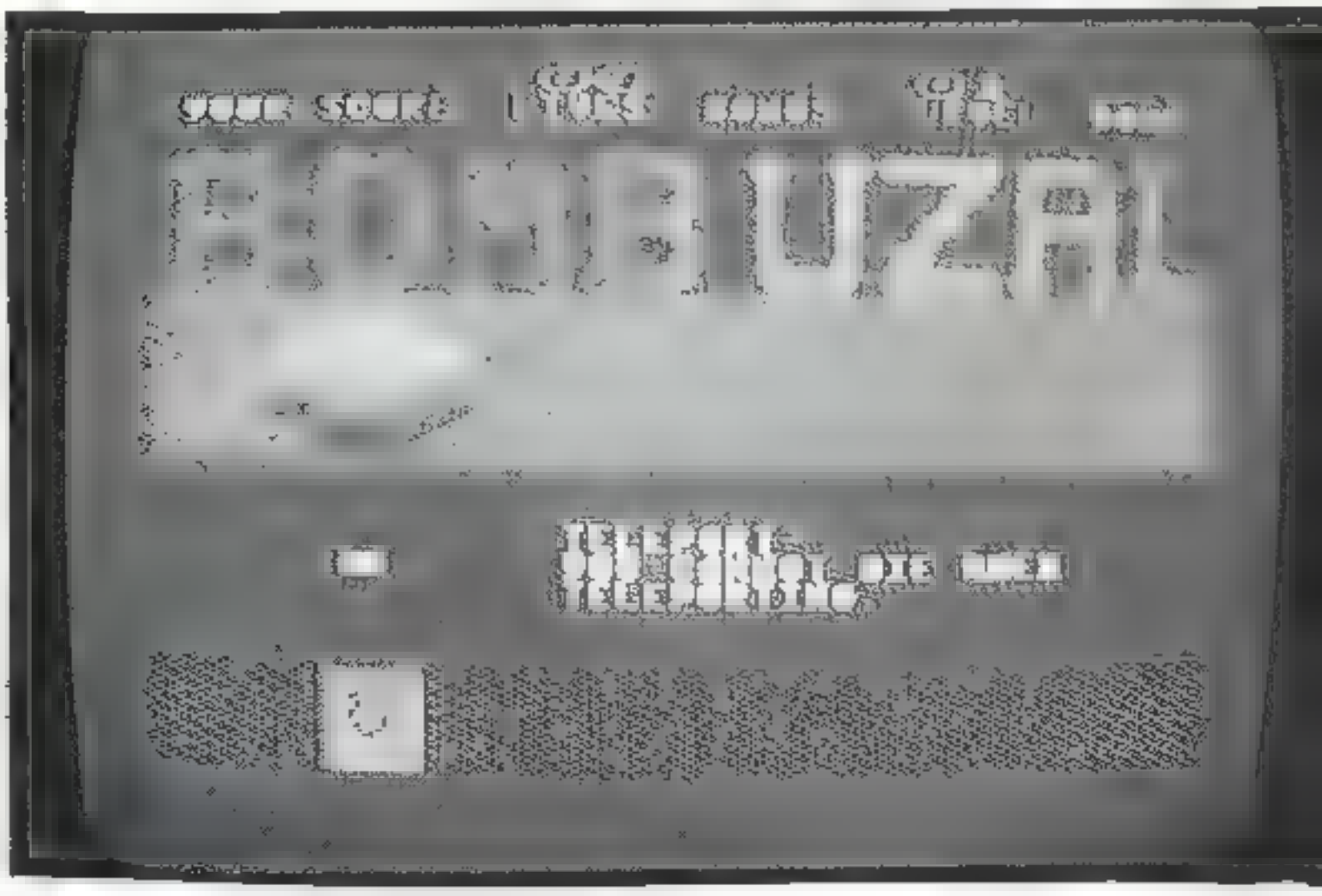
Aşağıda işaretlediğim sayıların adresime gönderilmesini istiyorum. Bedelini dergimizin **Türkiye İş Bankası Ihlamur Şubesi nezdindeki 160965** no lu hesabına yatırdım. Banka havale mukbuzu fotokopisi ektedir. Gereğini saygı ederim.

Önemli not: Posta gönderi ücreti olarak 500 TL toplam tutara eklemeyi unutmayın.

Adım
Soyadım
Adresim

BOMBULAL

birkez daha güzel bir oyunuyla karşımızda. Bu oyunda bir robotu canlandırıyoruz. Görevimiz karelerin içindeki mayınları patlatmak yalnız patlatırken kendimize bir zarar vermeden boş karelere atlamak Bundan sonra bende sizlere oyun açıklamaya çalışacağım. Oyunumuz 11 levelden oluşmaktadır Her birlevelin birbirinden guzelliğiyle oyuna adapte olmanızı sağlayacağından eminim. Bu oyunda bir robotu canlandırdığımızı söylemiştim. Robottan başka oyunun sonunda karşılaşacağımız parlak bir ışık topu, üzerinden geçtikten sonra kapanan parmaklıklar, köprüler, tüneller, buzlar mayınları koyabileceğimiz çukurlar ve pervaneler yer almakta Dikkat edeceğiniz husus fazla düşünmemektir. Çünkü fazla düşünürseniz yani beklerseniz zamanınız doluyorve o kareden bir pervaneyle atılıyorsunuz Başka bir dikkat edeceğiniz hususta buzlara basmamak, eğer basarsanız kayıyorsunuz ve boşluğa düşüyorsunuz. Bu açıklamalardan sonra şimdide isterseniz levellere bir göz atalım



Level 1: Bu levelde mayınlar, ilk defa karşılaşacağınız buzlar ve parmaklıklar bu levelin spriteleri. Bu levelde yapacağınız iş leveldeki şekli dolaşmak yalnız dolaşırken mayınları patlatmak ve tekrar başladığınız boş kareye gelmek gerekiyor.

Level 2: Bu levelde mayınlar, ilk defa karşılaşacağınız buzlar ve parmaklıklar da bu levelin spriteleri. Bu levelde gene aşağıda bulunan mayını patlatmakla işe başlayın yalnız yanındaki buza basmayın. Daha sonra sağa geçmenizi sağlayacak parmaklığın yanındaki bombayı ateşleyip parmaklığın üstüne kaçın. Sağdaki mayınları ise en alttaki mayını patlatıp sağındaki kareye kaçın. Buradaki buzlara çok dikkat etmelisiniz.

Level 3: Burada ise önceki levellerde olduğu gibi işlemleri sürdüreceksiniz. Yalnız burada yeni bir işlem yapmanız gerekecek sağ alt köşedeki mayının yerini solundaki çubukla değiştirmeniz gerekiyor. Diğer mayınları patlatmadan bu işlemi yapıp köşedeki mayını patlatmanız yeterli oluyor.

Level 4: Bu leveli kolay geçeceğinizden eminim. Yalnız bu levelde bagtaki mayını patlatmak ikinci olarak buzların yanındaki mayını patlatmanız gerekecek Diğer mayınların ise en alttakilerini patlatın

Level 5: Bu level bir öncekine nazaran daha da kolay burada parmaklıkların üzerinden yalnız 1 kere geçeceğinizi unutmadan akıllıca mayınları patlatmanız gerekiyor

Level 6: Bu levelde gene yeni bir olayla karşılaşaşcaksınız, tüneller Bu level aslında çok kolay biraz becerinin yanısıra birazda aklınızı kullanmanız 7. levele geçmenizi sağlayacağından eminim GEçmeniz için yapacağınız bir başka şey karenin içindeki büyük topu sağındaki çubukla yerini değiştirin.

Level 7: Burada gene buzlar var. Bu buzlara dikkat edip bombalarıda, sağ alt köşedeki karenin yanındaki boş karenin yakınına koyup, mayınları ateşledikten sonra bu kareye geçerseniz işte 8. level karşınızda.

Level 8: Bu level sizi zor duruma düşürebilir Ama aslında çok kolay mayınların üzerinden geçip son mayına geldikten sonra işe bu mayını patlatmakla başlarsanız bu levelide geçebilirsiniz. Tabi gene buradaki buzlara her zamanki gibi dikkat etmeniz gerekecek

Level 9: Burada gene karşımıza demir parmaklıklar ve mayınlar yer alan çubuklar. Leveli geçmeniz için çukurdaki sağdaki çubuğu yer değiştirip sonra sol alttaki parmaklığın üstündeki bombayı ateşledikten sonra bu parmaklığa kaçmanız gerekecek.

Level 10: Burada gene karşımıza tüneller çıkıyor. Önceki levellerde olduğu gibi bu leveldede dikkatli oynamanız gerekecek.

Level 11: Sonuncu levelde hiç karşılaşmadığınız iki sprite var. Bir ışık saçan top ve köprü düğmesi. Bu ışık saçan topa yakalanmadan mayınları ateşlemeniz gerekiyor. Sağ tarafa geçebilmek içinde üzerinde işaret yazılı kareye geçip aynı mayın ateşler gibi düğmeye basmanız köprünün açılmasını sağlayacaktır.

Eğer oyun başlarken oyunu farklı şekillerde programlarsanız farklı grafikler çıkacaktır. Yalnız oyunun oynayış şekli aynı sakın şaşırmayınız

Murat DÜZ

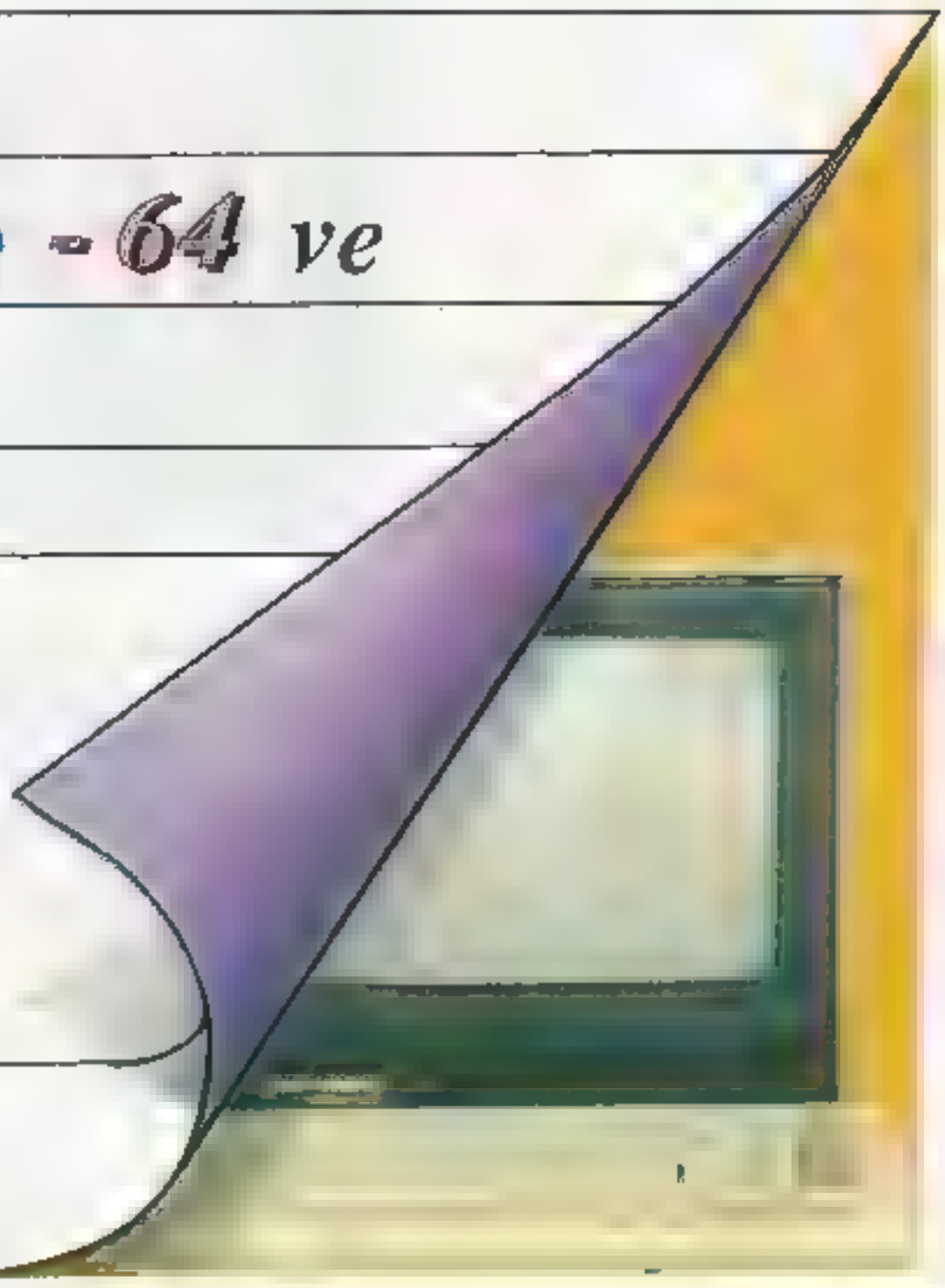
ANKARA'DA

Commodore - 64 ve

AMIGA'yı

BİZ SATARIZ...

* En yeni AMIGA Programları
* 20 Oyunluk Süper C-64 Paketleri
* Tek Tek Program Çekimi
* İsteğe Göre AMIGA ve C-64'de Özel Program Yazılımı
* Joystickler, Disketler, Işıklı Kalemler
* SKY Ürünleri
* Türkiye'nin Her Yanına Ödemeli Hizmet



GÖZLEM BİLGİSAYAR

Bayındır Sokak No: 5/12
Tel: (4) 135 30 91 Kızılay-ANKARA

Tatilinizin zevkini çıkarın...

disk 64®

FLOPPY DISK DRIVE

Artık Commodore'nuzu yükleme Sorunları ile üzmeyin!.. Şimdi

DİSK 64 ***ünüz var Hemde sizlere sunduğumuz extra hediyeler ile...***

İstenildiğinde DOLPHINDOS takarak

6 AY GARANTİLİ

- ★ Disk 64
- ★ 500 seçme Proğram
- ★ 6 aylık **64'ler** dergisi aboneliği
- ★ adet yılın Joystick'ı Astek
- ★ Hızlandırıcı kartuş
- ★ İş programları
- ★ Teypten Teybe kopya cihazı
- ★ Reset Button
- ★ Disket
- ★ Hepsi 470.000 K.D.V. Dahil

Peşinat	Vade	Tutar
470.000-	—	470.000-
145.000-	125.000 x 3	520.000-
120.000-	75.000 x 6	570.000-

TÜRKİYE GENELİNDE BAYİLİKLER VERİLECEKTİR

Gecici bir süre içindeki BAYİLİK müracaatlarında sürpriz hediyeler cazip koşullar

İstanbulun neresinde olursanız olun. Disk 64'ünüzü hediye paketiniz ile birlikte kapınıza getirelim... Arayın isteyin yeter...

BOY-TEK TOPSTYLE A.Ş. Genel Dağıtıcısıdır.

BOY-TEK

Ebuzziya Cad. Marmara Çarşısı Kat: 3 No: 145 Bakırköy İSTANBUL Tel: 583 42 37

* Commodore 64; Commodore Business Machines, Inc. in Tescilli Markasıdır

İndiana Jones an the tale of doom

Indiana Jones dizisi Steven Spielberg filmleri içinde bence en güzel olanlarından biridir İlk film olan **"Raiders Of The Lost Arc"** beklenenin çok üstünde ilgi görünce arkasından dizinin ikinci filmi olan Temple Of Doom çekildi Bu ikinci filmin de çok ilgi görmesi üzerine U S Gold firması filmin telif haklarını alarak oyununu yaptı Bakalım oyunu da filmi kadar tutulacakmı?

Oyun üç bölümden oluşuyor İlk üç bölümden sonra diğer bölümden birbirinin tekrarı olarak karşımıza gelecek.
Oyunun her bölumunde yapmanız gereken işlerise şöyle..
LEVEL 1 Bu bölüm bir platform oyunudur Amacınız hücrelere kapatılmış 9 çocuğu kurtarmak Tabii size engel olmak isteyenlerde Hintlilerden başkası değil Bunlara karşı deri kırbacınızdan başka silahınız yok.. Duvarda duran kutukleri kullanarak arada yol olmayan yerlerden geçebilirsiniz Çocukları kurtarmak için ise yapmanız gereken şey hucrelerin önünde ateşe basmak olacaktır Dokuz çocuğu da kurtardıktan sonra yukarı çıkıp maden arabasına binmelisiniz.
LEVEL 2 Bu bölumde maden arabaları ile ilerliyorsunuz Joystick'i aşağı çekerseniz, arabanız hızlanır, yukarı isterseniz de yavaşlar Ateşe basarak kırbacınızı savurabilirsiniz Rayların kırılmış olduğu yerlerde arabanızın rayın kırılmış tarafına tesaduf eden bölümunü havaya kaldırmalısınız (Joystick sağa veya sola) bölumun sonunda raylar bitiyor ve tahtalar geliyor Tahtaları kırbacınızla yok edip üçüncü bölüme geçin
LEVEL 3 Bu bölum gizli bir tapınakta geçiyor Dikkat etmeniz gereken şey yılanlar ve büyücüdür Yukarı ilerleyin ve duvardaki kütuğü kullanarak karşıya geçin iki kapı göreceksiniz. Siz önünden geçtiğinizde hangisi açılırsa ona girip bölumü bitirin.
Bundan sonra ki bölümler hep birbirinin aynı... Yalnızca kurtarmanız gereken çocukların sayısı artıyor. Bence çok iyi bir oyun

ORHAN CEVHER

64'ler sayfa 36

İstanbul Belediyesi'nin geçen yıl açmış olduğu, keşif bedeli 1987 fiyatlarıyla 5 buçuk milyar olan ihaleyi kazanan MNG Bilgisayar A.Ş., bilgisayarlar yardımıyla İstanbul haritası çıkarıyor.

Şehir haritalarının çıkarılmasında bilgisayar kullanılması uzun süreden beri tartışılan bir konu. İstanbul Belediyesi de şehir haritasının çıkarılması ve alt yapı sorunlarının çözümü için GIS -Coğrafik Bilgi Sistemi- (Geography Information System) oluşturulmasını benimsedi. Bu sistemin özelliği, oluşturulan harita ile veri tabanı arasında bağlantı kurularak, daha sonra bunun şehir idaresinde doğrudan doğruya kullanılabilir olması.

GIS çerçevesinde İstanbul Belediyesi, şehir haritasının fotogrametik (Hava fotograflarıyla harita üretimi) olarak çıkarılmasına karar verdi. 1/1000 ölçeğinde hazırlanacak olan harita, iki yılda bitirilecek. 1987 temmuzunda başlanan projenin, 1989 temmuzunda bitirilmesi hedefleniyor

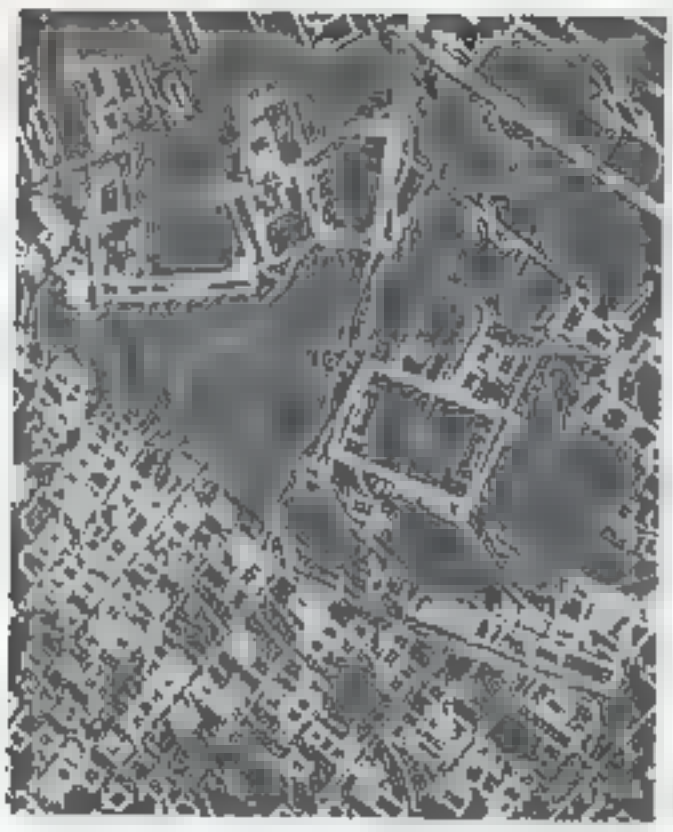
İhaleyi alan MNG Şirketi'nde, projede 98 kişi görevli. Üç vardiya şeklinde, 24 saat sürekli çalışılıyor. 32 rengin kullanılacağı İstanbul haritası, 62 katmandan oluşuyor. Bu aklınıza gelebilen birçok kişi birlikte uyum içinde çalışmak zorunda Bu projeyi yapmak bize nasip olduğu için gerçekten çok şanslıyız" dedi.

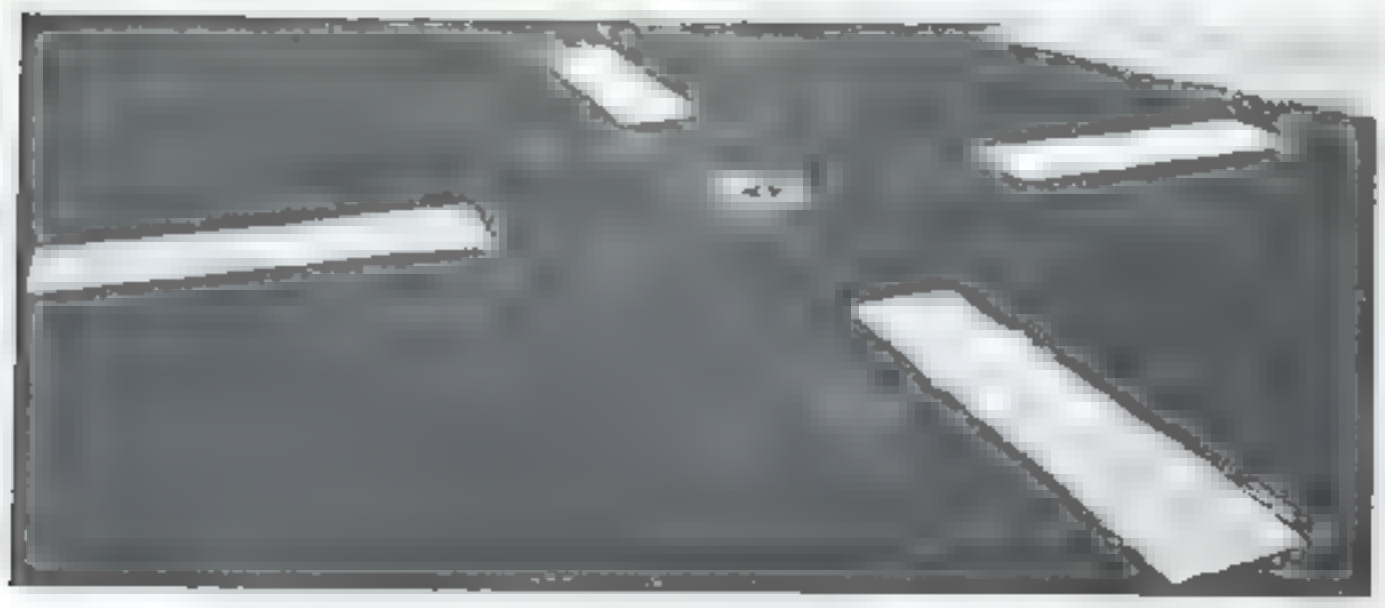
Verilen bilgilere göre, hazırlanacak harita ile ilgili olarak dışardan alınan programlar doğrudan kullanılmayıp, Türk standartlarına uyarlandı ve yeni semboller hazırlandı. Şirket, bu şekilde çizilen ve teslim edilen paftalarla, elle çizilen paftaların birbirine ayırtedilemeyecek kadar benzediğini belirtiyor.

HARİTA NASIL HAZIRLANIYOR?

Havadan görülebilecek şekilde bütün şehirde dört bin tane nokta işaretleniyor. Daha sonra belirlenen bu noktaların havadan fotoğrafı çekiliyor. Fotoğraflar arasında sayısallaştırmaya uygun olanlar seçiliyor. Yersel ölçümler ve dengeleme hesap-

Bilgisayarla İstanbul'un haritası çıkarılıyor





ları yapılıyor. Fotoğrafta veya sayısallaştırılacak noktalarda görünmesi istenen yerlerin koordinatları hesaplanırken, paftası çıkarılacak bölgenin fotoğrafta ve yersel ölçümlerde gerçek koordinatları belirleniyor. Daha sonra bu bilgiler bilgisayara aktarılıyor. O zaman fotoğraftaki her türlü optik deformasyonlar, gerekli tüm dönüşümler, yeryüzünün katmanlar, birinde yalnızca evler, birinde yollar, birinde bitki örtüsü, bir diğerinde topografik özellikler olmak üzere değişik grafik bilgileri içeriyor

Çalışmalarının dünyanın en büyük sayısal harita üretim projesi ve Türkiye'deki ilk profesyonel bilgisayar destekli tasarım (CAD) projesi olduğunu belirten MNG A.Ş. Genel Müdürü Zeki Sagay: "Ekipman olarak bakıldığında, Avrupa'da ve Orta Doğu'da sekiz tane analatik kıymetlendirme cihazına sahip olan özel bir fotogrametri merkezi yok Proje disiplinlerarası bir iş. Programcısı, planlamacısı, trafikçisi, ve küreselliği v.s., bilgiler hep bilgisayardaki programlar tarafıdan duzenleniyor ve sayısallaştırılıyor.

Bilgiler sayısallaştırılırken kimi yerde topografya gereği görülemeyen ayrıntılar için MNG şirketi, İstanbul'da beş ekip oluşturdu. Ekipler Ankara'dan gönderilen paftalara göre eksikleri belirleyip orada bütünlüyor. Arazide fiilen çalışan bu ekipler Total Station denen veri kayıt cihazlarıyla donanmış ölçü aletleriyle edındıkleri bılgıleri, modemler kanalıyla Ankara'ya iletiyorlar. Burada da bilgiler bilgisayarda işlenip çizim haline dönüştürüluyor.

Konu ile ilgılı bilgi aldığımız MNG Şirketi Genel Mudürü Zeki Sagay, projenin yersel çalışmalarının bittiğini, 1987 eylul ayı içinde 15 bine yakın hava fotoğrafının çekıldığını ve bunların içinden yaklaşık beşbin tanesinin seçıldığını söyledi. Bugüne kadar, ıkıyüz kilometre kare harita üretimi yapıldı. Geriye kalan yedıyüz kılometre kareye yakın mıktarın da belırlenen süreden önce bitirilmesi hedefleniyor.

KARŞILAŞILAN SORUNLAR

Teknolojının yeni olması nedeniyle eleman eğitiminin cıddı bir problem olduğu projede analatık kıymetlendirme cıhazını kullanan elemanların şirkette eğitildığı belırtılıyor Yine de elemanların İngilizce bılgılerının yeterlı olmaması, cihazla haberleşmede önemlı bır sorun yaratmış. Bunun üzerıne butun menüler ve komutlar Türkçeleştirilmış. Zamanın da kısıtlı olması nedeniyle, sıstemi profesyonel olarak üretıme sokmak için, şirketın genel müdürü dahıl, projeyi aktıf olarak yürütecek olan kışılerın yurt dışında eğitım gö: rup, döndüklerınde bırıkımlerını çalışanlara aktardığı bıldırılıyor. Eğıtim çalışmaları nedeniyle üretım ancak bellı bir zamandan sonra başlayabildı

Projede karşılaşılan dığer bir sorun da ılk defa bu kadar buyuk bır sayısal harita üretımı yapılması nedeniyle, uzun süre bir program oluşturulamaması ve işın standardının belirlenememesi. Bununla ılgılı olarak MNG Genel Müdürü: "Bütün bu sorunlara rağmen el birlığiyle ve ortak çalışma ıle belli bir yere geldık. Kendi standardımızı tayin ettık ve kendi standardımızla harıta standartlarının çelışmemesini sağladık." dedi.

PROJEDE KULLANILAN DONANIM VE YAZILIMLAR

MNG'nın harıta üretmek için oluşturduğu sıstem gerek yazılım, gerekse donanım bakımından oldukça kapsamlı. Çalışmalarda 32M Byte ana bellek, 2,2 G Byte dısk ve 2 teyp ünitesinden oluşan çift merkezi işlem üniteli İntergraph sıstemı kullanılıyor.

Altı adet IBM PS/2'nın akıllı uç olarak kullanıldığı sısteme 6 terminal, 8 analitık kıymetlendirme cıhazı ve 2 adet iş istasyonu bağlı. Haritaları çızdırmek için sıstemde ıkı adet Benson-1625 ve Benson-1835 model çizicıler bulunuyor.

Oldukça gelişkın programlardan oluşan yazılım paketleri ıse temel grafik yazılımı (IGDS), hıyerarşık veri tabanı yönetimi (DMRS), sayısal arazı modeli sıstemi (DTM), Hawai nirengi dengeleme yazılımı (PATMR) gibi, çeşıtlı 9 adet paketten oluşuyor

64'ler sayfa 37

AMIGA EXTRA

Pinball Wizard

AMIGA TOPTEN:
1— OPERATIONWOLF
2— N. MANSEL'SGRAND PRIX
3— THUNDERBLADE
4— HOSTAGES
5— OUTRAN
6— MINI—GOLF
7— FERNANDEZMUST DIE
8— DT'S OLYMPIC CHALLANGE
9— RETURN OF THE JEDİ
10— CHORONA QUEST

Bizde TİLT olarak tanınan flipper oyunları Dünya çapında en çok oynanan oyunlardan biridir. Güzel ses effektleriyle amigaya adepte edilen bu oyun sizleri kısa sürede bu oyunun tiryakisi yapacağından hiç kuşkum yok.

Pınball wizard tek olarak oynanabildiği gibi aynı anda 1-4 arası seçim yapılarak çoklu olarakta oynanabilir. Topun hız ayarında istediğiniz gibi ayarlamakta serbestsiniz. Yavaşta pratik yaparak daha sonra hızlıda oynayabilirsiniz. Bizim tavsiyemiz EN HIZLIDA (FAST) oynamanızdır En hızlı deyince sakın çekinmeyin, ilk olarak herşey size zor gelebilir ama zamanla alışacaksınız. Ayrıca rekor denemelerinizide ancak en hızlıda yapabilirsiniz.

Oyunun kuralları çok basit ve az ana amaç topları kaybetmeden (yanlardan ve ortadan kaçabilir) en çok sayı yapabilmektir. Oyunumuz tamamıyle beceri, çabukluk ve iyi refleks istemektedir

Oyunun puanlamalarını (en önemlilerini) kısaca açıklamaya çalışırsak, her türlü irili, ufaklı gri, sarı ve yeşil butonlar size 100 puan SCORE için, 50 puanda BONUS için kazandırır.

Sol ve sağ üst köşelerdeki üçlü buton gruplarını düşürdüğünüzde EXTRA olarak 500 puan alıyorsunuz. AMIGA ve BONUS yazılı butonları düşürdüğünüzde SCORE için 1000 BONUS içinse 5000 puan extra kazanıyorsunuz

En tepede bulunan beşli yoldan topunuzu geçirtip ışıkların tamamını yakabilirseniz EXTRA olarak 1000 score için, 10000 bonus için puan kazanabilirsiniz.

Bu TILT oyununda en önemli olay MULTI-BONUS kazanmaktır. Böylelikle kazandığınız bonus puanları 2x ile 5x arası bir sayıyla çarpılarak score hanesine puan olarak geçer

Oyunumuzda MULTI-BONUS butonları sol üst köşede bulunuyor. Topu oraya atmak, dahası uygun şekilde atmak bayağı beceri istiyor. Geliği güzel topu attığınızda tam 2x yaptım derken bir bakıyorsunuz, top geldiği gibi dışarı gidiveriyor. Buton renklerinin anlamıysa **YEŞİL= 2x MAVİ= 3x SARI= 5x BONUS PUAN KIRMIZI= EXTRA TOP**

Oyun sırasında birtakım ilginç olaylarla karşılaşabilirsiniz. Oyunun o taraflarını ve diğer puanlamaları bulmayı sizlere bırakıyorum. Yalnız bir ipucu daha vereyim Ortadaki ATNALI şeklindeki yere topunuzu mavi oklar yanarken atabilesiniz, ikinci bir top daha kazanabilirsiniz. Ama mavi oklar ne zaman ve nasıl yanacak o tamamıyle size bağlı.. Pınball Wizard, her zaman zevkle oynanabilir ilginç bir oyun. Bence AMIGA arşivinizde bulunmanız gerekir. Sizlere bol neşeli dakikalar diliyorum.

TURGAY ÜLKER

64'ler sayfa 38

HOSTAGES

görmemesini sağlamak eğer projektörlere yakalanırsanız üstünüze kurşun yağıyor buda sağlığınız için sakıncalı olabilir!!! Adamlarınızı projektörlerden kaçırmak için yapabileceğiniz bir çok hareket var. Yerlerde taklaları sürünmeler ve açık kapı ve pencereleri kullanarak gideceğiniz yere tek parça ulaşmanız mümkün. Nişancılardan sonra helikopterle elçiliğin daima 3 tim indiriliyor sıra onları içeri sokmakta. Bunu yaparken nişancılarınızla yardımlaşarak adamlarınızın girecekleri odadaki teröristleri temizlemelisiniz. Timler iplerden sarkarak camdan içeri girecekler bunu yaparken ipin kontrolüne dikkat etmelisiniz pencerenin önüne geldiğinizde ise sola itip ateşe basarak içeri girmeniz mümkün ama içerde kimse olmamasına dikkat edin. Binanın içinde teröristler ve rehineler var 3 katlı ve birçok odalı. İçerdeyken kontrol biraz değişik PLATOON adlı oyunun 2 bölumüne çok benziyor haritanızda teröristler ve kendiniz işaretlenmiş durumda. Sakin ve tetikte olursanız sizi kolaykolay haklıyamazlar. Özellikle burda grafikler etkiliyeceği makinalı tüfeğinizin sesi ve duvarda açtığı delikler eminimki çok hoşunuza gidecek. Oyun grafiki ve müzik açısından mükemmel. Bilgisayarcınıza oyunun açılış ekranını size göstermesini rica edersenız eminimki almakta hıç tereddüt etmiyeceksiniz. Antı terör timi olmak için büyük bir fırsat

64'ler sayfa 39

BATTLE ISLAND

İkari Warriors ve Commando gibi bol ateşli oyunlardan hoşlanıyorsanız, bu oyun tam size göre. Bu oyun gerçekten öncekilerini aratmayacak türde.

Oyunun konusu bir düşman adasında geçiyor Göreviniz ise, adanın farklı yerlerinde bulunan 8 parçayı toplamak, ve topladığınız parçalarla bir köprü yaparak düşman üssunü imha etmektir

İlk olarak bir botla adaya çıkıyorsunuz Bu arada da köpek balıklarına yem olmamaya çalışın. Adaya çıkar çıkmaz duşmanlarınız sizi sıcak bir hava içerisinde karşılayacaklar. Oyun alanı birbirine benzediği için, ilk başlarda bir hayli zorlanacaksınız. Altta harita varsa da, yerlerin karıştırılmaması güç. Zaten oyunun tum zorluğu burdan kaynaklanıyor. Parçalar bir çember gibi adaya dağılmış Saat yönünun tersi sırasına göre bunları toplamalısınız. Sağdaki (yani toplayacağınız ikinci parça) su ile çevrili Ancak burdaki köprüyü bulursanız onu alabilirsiniz

Birkaç düşmanı hakladığınızda yanıp sönen bir yıldız görünecektir. Bunu alın ve ateş gücünuzü çoğaltın. Bunlardan sadece dört tane alabilirsiniz. Ama bu dört tanesi size çok büyük fayda sağlayacak

Ayrıca oyunda 4 tane esir kampı var. İçerde hapis olmuş arkadaşlarınızı kurtarmalısınız. İçeri girebilmek için, ilk önce duvara benzeyen kapıyı bulmalısınız Sonra onun ortasına bir kaç kez ateş edin. Kapı açıldıktan sonra evdeki nöbetçiyi halledin Arkadaşınız size el sallayarak, sizi selamlayacaktır. Oyunda esirleri kurtarmak şart değil, fakat bunlardan yüklü bir puan ve hak alabilirsiniz

Daha önce söylediğim gibi altta harita var. Onun sağında ise haklarınızı görebilirsiniz. Onun altında ise enerji çizgisini görebilirsiniz. Birde oyunda boşluk tuşuyla bomba atabilirsiniz. Fakat bunlar sınırlıdır. Bu sayıyı da enerji çizgisinin yanında görebilirsiniz Size tavsiyem onları zor durumda kalmadıkça harcamamaktır. Çünkü ilerde bunlara çok ihtiyacınız olacak

Parçaların yanı sıra, silah ve E (enerji) harfi gibi parçalar da bulabilirsiniz 'E'ler size hak verir Öbürleri ise size puan, enerji ve bomba gibi eşyalar kazandırır

Düşmanlarınız arasında uçaklar, tanklar, bombalar ve toplar gibi enerjinizi azaltacak birçok tehlikeli duşman var. Dikenli tele takıldığınız zaman joysticki çevirerek kurtulabilirsiniz. Suya değerseniz bir hak kaybedersiniz. Ayrıca birde çok tehlikeli olan elektrikli duvarlar var. Burayı geçmek için iyi bir zamanlama yapmak gerekir. Kapılardan geçmek için onlara dokunmak yeterlidir. Fakat bazı kapılar **(değişik renkliler)** dışardan açılmamaktadır. Bunları ancak içerden açabilirsiniz.

64'ler sayfa 40

Son parçayı da aldıktan sonra, ustlerde bulunan ve etrafı sularla çevrili olan karargaha girebilirsiniz. Çünkü artık köprüyü kullanabilirsiniz. Karargahın içi sizi, ateş eden yuvarlak bir usse götürecek. Buraya tam yirmi isabetli atış kaydettikten sonra oyunu bitirmiş oluyorsunuz Bilgisayar sizi tebrik edecek ve görevinizin başarıyla sonuçlandığını söyleyecek

Tüm hakları kaybettiğiniz zaman ve yeni başlarsanız karşınıza bir soru çıkar. Burda joysticki yukarı i terseniz geçtiğiniz en son kapıdan devam edebilirsiniz Joysticki aşağı çekerek baştan başlayabilirsiniz

Oyunu oynayanlar kendilerini gerçek bir savaşın ortasında hissedecekler. Saatlerce hiç sıkılmadan oynayacağınızdan eminim

Ufuk METİN

ÇAĞRI

SAYIN COMMODORE KULLANICILARI

Her geçen gün sayıları hızla artan C-64 oyun ve programların bilhassa ilk yıllarda çıkanlarını temin etmek etmek için Bilgisayarcılara başvurduğumuzda üzülerek gördük ki çoğu bu oyunların bulunduğu disketleri silerek üzerine yeni oyunlar ya da programlar kaydetmişler

Bilhassa eski oyun ve programların kurtarılması amacıyla bir C-64 Software Arşivi kurmak niyetindeyiz. Her zaman olduğu gibi sizlerin yardımına ihtiyacımız var. Yardım etmek isteyen arkadaşlarımızın (kaset ya da disket) oyun listelerini göndermelerini diliyoruz İstediğimiz oyunlara karşılık kendilerine aynı sayıda yeni oyun ya da program vereceğiz.

Listelerini gönderecek arkadaşlara biz de kendi program listemizi göndererek bu takası gerçekleştiriceğiz

Teşekkürlerimizle

64'ler Dergisi

MEAN STREAK

Yeni bir çağda ölümcül bir motorsiklet yarışına katılmak istermisiniz? Cevabınız evet ise silahlandırılmış motorsikletinize atlayın ve ölümcül yarışa başlayın.

Oyun birbirinden pek farklı olmayan parkurlarda geçiyor Ve her parkurda pek çok tuzaklar mevcut. Bunlar, makina yağları, çatlaklar büyük oyuklar, taş ve cam parçaları olabilir. Bütün bunlar yetmiyormuş gibi rakiplerinizin saldırılarıda başka bir engel teşkil etmekte

Pekâla tüm bu engellerden korunmak için ne yapılabilir

Motorsikletiniz de sayısız bulunan ve ateş tuşuyla kullanabileceğiniz bir hafif makinalı, arkadan gelen motorsikletliler için yağ, önünüze çıkabilecek duvarları yok edebileceğiniz füzeler bu sorunun yanıtı olacaktır. Füzeleri kullanmak için, joystick'i ileri itip ateşe basmak yeterlidir.

Çok zor durumdaysanız, rakipleriniz içinde oldukça etkili bir silahtır. Ekranın altında füzelerinizi, yakıtınızı (kırmızı tüp), yağınızı (siyah tüp), tekerleklerinizin ve motorsikletinizin durumunu görebilirsiniz

Eğer yollardaki taşlara çatlaklara, çukurlara dikkat etmezseniz, gerek motorsikletiniz gerekse tekerlekleriniz büyük zararlara uğrayacaktır. Bunun yanında yoldan yakıt, yağ, ve füze ihtiyacınızı temin etmeniz mumkundur Yanyana duran çubuklar, fuzeleri, siyah variller yağları, uzun tüpler de benzini temsil etmektedir

Meanstreak size arkadaşınızla da yarışmak imkanını da tanıyor. Genel olarak guzel grafikler ve muzik ile bezenmiş, bir kerede bitirecek kadar kolay olmayan bu oyunu tüm **"Action"** meraklılarına tavsiye ederim

MERT GÖKKAYA

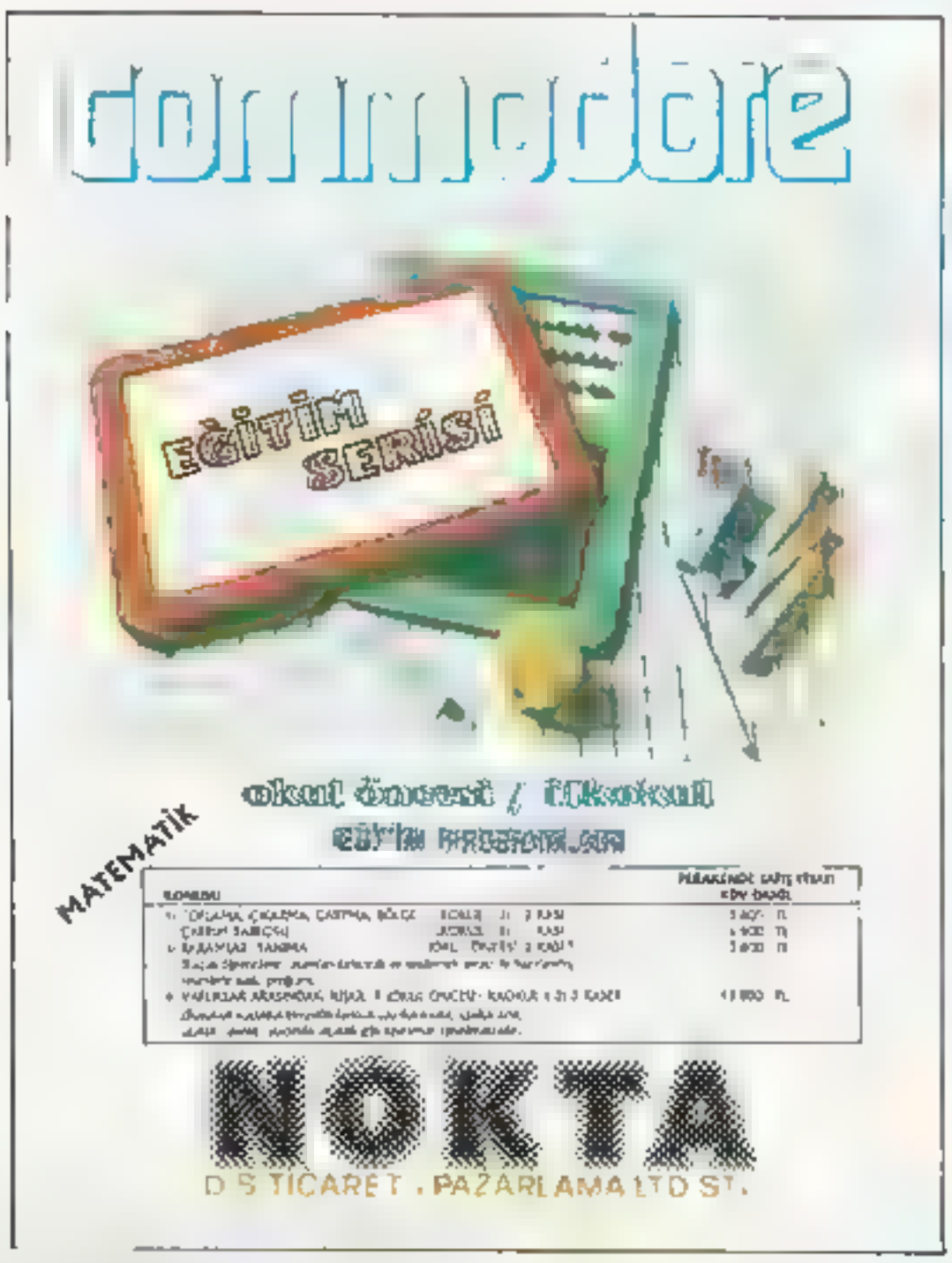
CDC ŞİRKETİ 6 YENİ MODELİ PİYASAYA ÇIKARDI

Control Data Corporation, Cyber serisi bilgisayarlarına altı yeni model daha ekledi. Böylece CDC, Cyber serisi bilgisayarlarını yenileştirme sürecini tamamlamış oldu CDC'nın "Transparent Computing Environment" adını verdiği sistem sayesinde kullanıcılar, UNIX işletim sistemini kullanarak, diledikleri her türlü programa kolaylıkla erişebiliyorlar

CDC Cyber serisi bilgisayarı

Şu anda, CDC'nın yalnızca iş istasyonları, Unix işletim sistemini kullanıyor Eylül ayı içinde, ETA-10 süper bilgisayarı için hazırlanan OS işletim sistemi piyasaya sürülecek. Gelecek yıl ise Unix, Cyber 960 serisi sistemlerde kullanılabilecek. CDC 962 kullanıcıları, VX/VE adı verilen sisteminden faydalanarak Unix işletim sistemini kullanabilecekler

Bu arada, üretilen 960 serisi 6 modelin, CDC tarafından hazırlanmış NOS/VE adı verilen özel bir işletim sistemini kullandığı bildiriliyor. Bu modellerden üçü, aynı zamanda eski tip NOS işletim sistemini de kullanabiliyor.



★★ BİLGİSAYAR DÜNYASINDA EN SON YENİLİKLER ★★

Siparişlerinizi adresimize bildirmeniz ile yapabilirsiniz. Siparişlerinizi bedelini posta masrafında eklyerek banka hesabımıza yatırınız. Banka dekontunun fotokopisini istek listenizle birlikte adresimize gönderiniz

Siparişiniz aynı gün Acele Posta Servisi ile gönderilecektir.

MICRO SHOWY BİLGİSAYAR MERKEZİ & NOKTA DIŞ TİCARET VE PAZARLAMA LTD. ŞTİ.

KIZILAY HİLMİ CADDESİ SEGMENLER ÇARŞISI No: 96/35 KAVAKLIDERE - ANKARA TEL: 168 36 47

KALİTE ve FİYAT İŞTE FARK.

EXTERN DRIVE

AMIGA

★ % 100 Amiga 500/2000 uyumlu
★ 880 K-5 1/4 "MS-DOS seçimli

Peşin	Taksit	Toplam
480 000	—	480.000
200.000	3 x 145.000.—	635.000—

Fuar Sürprizimiz ★ MULTİ-MİX CARTRIDGE ★ Ayrıntılı Bilgi isteyiniz

FİNAL III

AMİGA'NIN GERİSİNDE KALMADINIZ

64'ÜNÜZÜ AMİGA GİBİ KULLANIN

■ *24 KB ek hafıza* ■ *Her türlü program kopyalama imkânı* ■ *Extra Basic emirleri* ■ *Diskten 25 kez, Teypten 12 kez hızlı yükleme ve kaydetme imkânı* ■ *Aynı anda 6 yardımcı programla çalışma imkânı*

■ *Oyunları artık ölümsüz oynayın* ■ *Devamlı hizmetinizde alarmlı saat, hesap makinası ve not defteri* ■ *Üstünde sprite komutları da olan extra monitör* ■ *Bütün komutlara joystick ve mouse ile kontrol* ■ *Bir kartuş içinde 64 KB Extra*

MULTI ICE III

ICE MACHINE II

DISK MATE II

Fuarda Sizlere!...

★ *Super Reset Button 2000 TL.*

★ *Teyp to Teyp Copy Card 8500 TL.*

GO 64. AMIGANIZDA C64 PROGRAMLARINI VE 1541 DISK DRIVERI ÇALIŞTIRIN.
AMIGA 500 İÇİN EXTRA 512 KB.
AMIGA SES DIGITIZER.
EPROM PROGRAMLAYICI II
MPS 802 GROM (ROM II)
C64 SES DIGITIZER-
SIMONS BASIC MODÜL
DESTEK 64 MODÜL.
DOUBLE CARTRIDGE (ICE+FINAL)
EXPERT CARTRIDGE 2.10
PRINTER INTERFACE

1 Diskten ve teypten hızlı yükleme
2 Diskteki ve teypteki programları tek parça olarak kopya edebilme (Orijinalin uzunluğunda atar, programı uzatmaz)
3 Kopya yaparken program ismi yazabilme
4. Çok parçalı programları yine çok parçalı olarak disk veya teybe atabilme imkânı
5 Turbolu kopya yapma imkânı
6. Korumalı kopya yapma
7 Tam disk kopya yapabilme (Korumalı programları da)

Ve Daha Birçokları...

BİLTEK

Eroğlu ya Cd. Marmara Çarşısı Kat No. 105 106
Bakırköy İSTANBUL Tel 583 14 90

BİLGİSAYAR VE TEKNOLOJİ TİCARET

GAME OVER II

Gremla'ya karşı başkaldıranların lideri Arkos şu anda Phantis gezegeninde esir edilmiş durumda. Ve sizde oyuna tam buradan başlıyorsunuz.

Oyunun bu bölümü sağa doğru kayan basit bir shoot'em up'a benziyor. Küçük bir uzay geminiz var ve amacınız size doğru gelen her şeyi vurmak. Geminizi her yönde hareket ettirebilirsiniz ama serbest bıraktığınızda gemi ekranın en gerisine gidiyor. Bu bence kötü bir özellik. Bu uzay bölümü de üçe ayrılmış. İlk başta daha önceden dediğimiz gibi gezegene doğru uzayda ilerliyoruz. İlerlerken Kara İmparatorluğun (nedense hep kara oluyor) gemileriyle karşılaşıyorsunuz. Size üst taraflarla durmanızı ve fazla maceraya atılmayıp savumada kalmanızı öneririm Meteor yağmuru ise ayrı bir sorun.

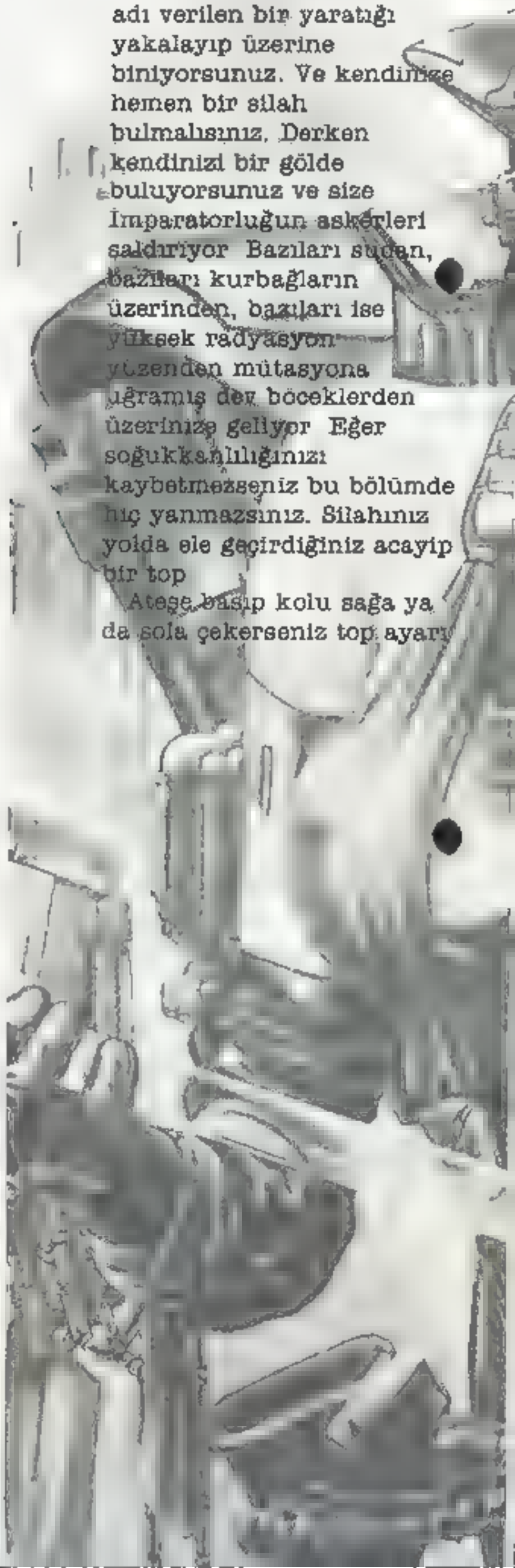
İkinci bölümde ise gezegenin yüzeyine geliyorsunuz. Ama Phantisz gezegeninin bizim ayımız gibi kraterlerden oluşmuş ve ıssız. Tek canlılar davetsiz misafirleri uzaklaştırmak için bulunan imparatorluk filoları ve robotlar. Burada zıplayan toplar, göktaşı yağmuru ve arkadan gelen gemiler oldukça başınızı ağrıtacak

Bu bölümü de geçerseniz esas hedefiniz olan bir yeraltı üssüne bir kraterden girerek ilerliyebilirsiniz. Şu anda gezegenin içindeki bir tünelde ve geminizdesiniz Tırtıllar, düşman gemileri ve daha birçok hareketli cisimle savaşıyorsunuz.

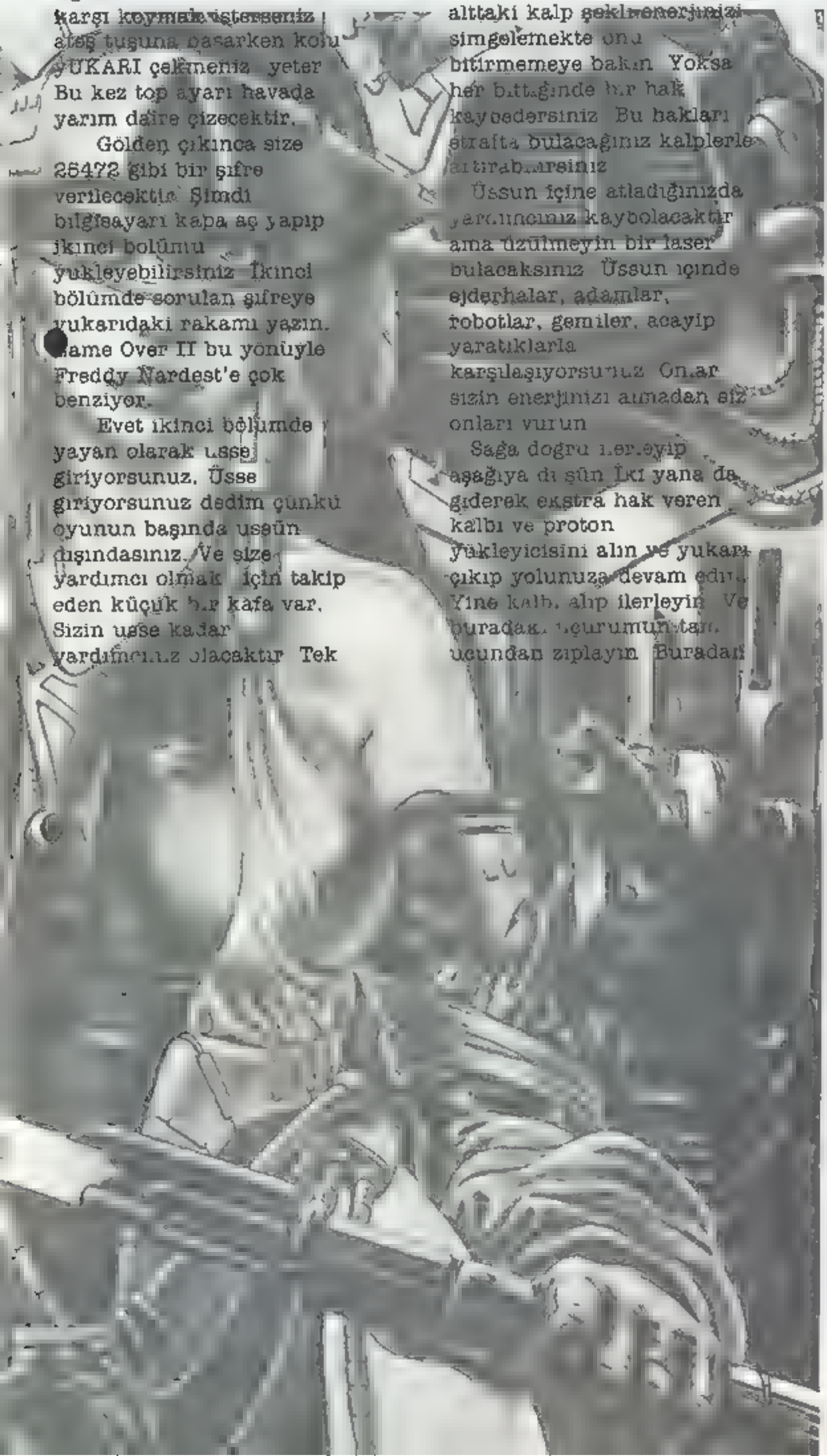
Bölüm sonunda geminizi ussün iniş pistine indiriyorsunuz. Bundan sonra yolunuza elinizde silah olarak sadece bir bıçakla devam edeceksiniz.

Değişim geçirmiş bir kanguru benzeri ve Adrec adı verilen bir yaratığı yakalayıp üzerine biniyorsunuz. Ve kendinize hemen bir silah bulmalısınız. Derken kendinizi bir gölde buluyorsunuz ve size İmparatorluğun askerleri saldırıyor Bazıları sudan, bazıları kurbağaların üzerinden, bazıları ise yüksek radyasyon yüzenden mütasyona uğramış dev böceklerden üzerinize geliyor Eğer soğukkanlılığınızı kaybetmezseniz bu bölümde hiç yanmazsınız. Silahınız yolda ele geçirdiğiniz acayip bir top

Ateşe basıp kolu sağa ya da sola çekerseniz top ayarı



64'ler sayfa 44



da ona göre hareket edecektir Bu karadan gelecek saldırılar için ideal Eğer havadan saldıranlara karşı koymak isterseniz ateş tuşuna basarken kolu YUKARI çekmeniz yeter Bu kez top ayarı havada yarım daire çizecektir.

Gölden çıkınca size 25472 gibi bir şifre verilecektir Şimdi bilgisayarı kapa aç yapıp ikinci bolünü yukleyebilirsiniz İkinci bölümde sorulan şifreye yukarıdaki rakamı yazın. Game Over II bu yönüyle Freddy Nardest'e çok benziyor.

Evet ikinci bölümde yayan olarak usse giriyorsunuz. Üsse giriyorsunuz dedim çünkü oyunun başında ussün dışındasınız. Ve size yardımcı olmak için takip eden küçük bir kafa var. Sizin usse kadar yardımcınız olacaktır Tek yapacağınız üzerinize gelen adamların üzerinden atlamak. Zaten kafa onları sizin yerinize öldürüyor. En alttaki kalp şeklı enerjınızı simgelemekte onu bitirmemeye bakın Yoksa her bittiğinde bir hak kaybedersiniz Bu hakları etrafta bulacağınız kalplerle artırabilirsiniz

Üssun içine atladığınızda yaklaşınız kaybolacaktır ama üzülmeyin bir laser bulacaksınız Üssun içinde ejderhalar, adamlar, robotlar, gemiler, acayip yaratıklarla karşılaşıyorsunuz Onlar sizin enerjinizi azmadan siz onları vurun

Sağa doğru ilerleyip aşağıya dı şün İki yana da giderek ekstra hak veren kalbı ve proton yükleyicisini alın ve yukarı çıkıp yolunuza devam edin Yine kalb, alıp ilerleyin Ve buradaki uçurumun tam ucundan zıplayın Buradan ilerleyin ve aşağı düşün, sola doğru ilerleyin ve yine düşün Sola doğru ilerleyin ve yine düşün, sağ doğru ilerleyin ve önünüze gelen çukurdan ucu ucuna zıplayıp geçin ve giriş madalyonunu alın. Yukarı çıkın ve buradan sola ilerleyin. Buradaki kapı Madalyonu aldığınız için açılacaktır. Buradaki uçurumdan aşağı atlayın ve suya gelin.

Bu kısımda balıklar ve su canavarlarına dikkat ederek ilerleyin ve başınız sıkışınca zıplayın. Suyu geçtikten sonra önünüze bir helikopter çıkıyor ve siz ona biniyorsunuz Ve helikopter sizi kendiliğinden ikinci usse geçiriyor

Bu ikinci üssün yolları sayısız tehlikelerle kaplı sanki Türkiye yolları gibi... Duşmemeniz gereken volkan çukurları ve değmemeniz gereken lav kabarcıkları var. Burada adımınızı lavlardan tam anlamıyla ucu ucuna (adamınızın bir ayağı sanki havada olacak) atmalısınız.

Bu bölümü de geçtiniz mi bu kez başınıza dev taşlar duşuyor. Bu taşlar enerjinizi hemen bitirip sizi öldurüyor. Taşları da geçtiniz mi yukarı çıkın ve biraz ilerleyin. İşte arkadaşınız ARKOS orada bağlı duruyor. Onu kurtarın. Geminize atlayın ve bu lânetli gezegenden ışık hızıyla kaçın.

Game Over II'nin grafiği ve müziği güzel. Oyun uzayda geçmesine rağmen diğer uzay Her Gördüğünü Vur'lara benzemiyor ve bir fantezi niteliğini taşıyor. Üstelik birçok bölümden de oluşmakta. Bu ayın flaş oyunlarından biri. (Last Ninja II olmasaydı en iyisi diyebilirdim). Uzay ve macera meraklıları zevkle oynayacaklardır

Rasim MİNGÜ

ABACUS

TÜYAP
FUARINDA

En yeni Commodore 64
ve Amiga programlarıyla

'COMMODORE SHOW 89'da

ABACUS stand. No: 12

buluşmak üzere..

Bizden yana Size hizmet

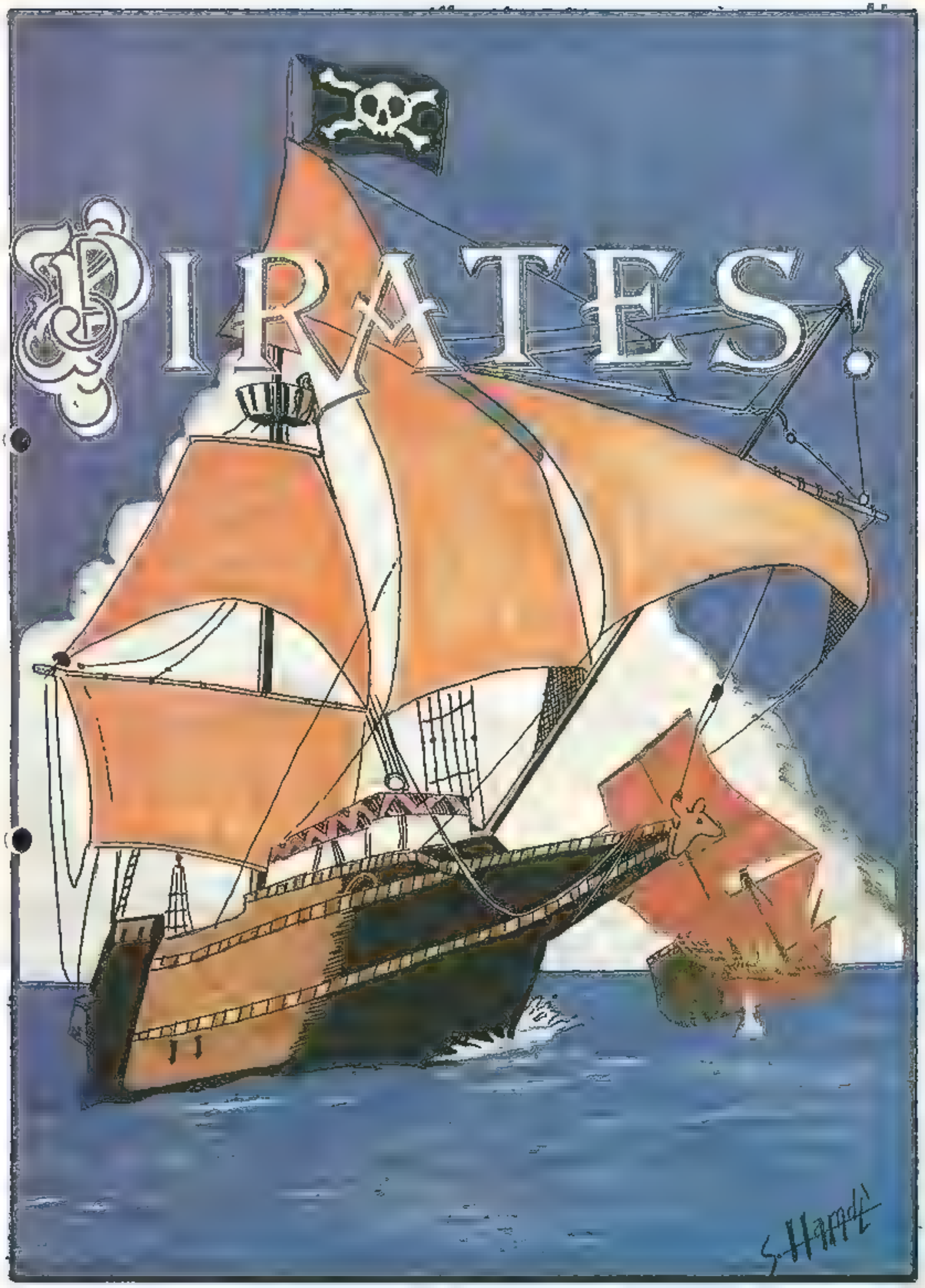
Şubat Ayı Süper Commodore 64
Kaset Oyunlarımız

Acro Jet
Thunder blade
S.D.I
Terrorpods
Aquestion of Sport
Times of Lore
Better that than Alien
Night Rider

ABACUS

Bilgisayar Merkezi Ltd. Şti.
Hacı Mahsur Sok. No: 2
Tel: 130 49 60
Nişantaşı - İSTANBUL

"Lider"


PIRATES!
S. Hamdi

Başlığına bakıpta **"Allah Allah bu kadar eski bir oyun 88'in sonunda ne arıyor"** diyebilirsiniz Ama aslında hiç bir şey aramıyor. Amacımız ille yeni oyun değil ama beğeni kazanmış, sevilmiş, tutulmuş bir oyunu bütünüyle oynayıp tam performans alınabilecek şekilde anlatarak bu oyunun meraklılarına Piratestaki en iyi savaş tekniğini, ülkelerarasındaki en iyi kominikasyonu, Silver Train ve Treasure Fleet tarihlerini, en ince detayına kadar çizilmiş haritayı verebilmek. Bu konular, aslına bakarsanız, daha önce birkaç dergide yayınlandı. Ve birçoğunda da çok önemli ayrıntılar belirtilmişti. Fakat bu ipuçları doğrultusunda en verimli şekilde Pirates oynayabilmeniz için yanınızda en azından iki üç dergi bulundurmak gerekmekteydi İşte ben (Barış), Mert ve Ertuğrul butün bu önemli ayrıntıları kendimizden de birşeyler katarak size, Pirates'ta oldukça yüksek bir puan yapabılmeniz amacıyla topladık ve bu yazıyı hazırladık. Şu andan itibaren önce hatırlamak amacıyla hareketlerin nasıl yapıldığı konusunda (Gemiye saldırı, şehire saldırı, teke tek kılıç dövüşü gibi) bilgi alacak sonra tek tek seçenekleri inceleyecek, Pirates puanınızın nasıl yükseldiğini görecek nasıl bir stratejiyle oynayacağınızı, nasıl daha kolay yoldan yüksek rütbelere gelebileceğinizi anlatacak ve size gerek hazine gerek kayıp aile fertlerini bulmanızda en büyük yardımcınız olacak haritayı, Treasure Fleet-Silver Train tarihlerini vererek yazımıza nokta koyacağız.

Oyuna başlarken daha önceden kaydettiğiniz datanızı yükleyerek kaldığınız yerden devam edebilir veya **"START A NEW CAREER"** diyerek ilk adımı atabilirsiniz. Daha sonra sorulan tarihi bilecek ve tek tek kılıç dövüşüne girişerek ilk geminizle yolculuğa başlayacaksınız

Pekâla kılıç dövüşünde ne yapabilirsiniz

Kılıç dövüşünde hareketler oldukça kolay. Bu hareketleri dövüş esnasında kolaylıkla öğrenebilirsiniz. Fakat ne kadar iyi kılıç kullansanızda bazı durumlarda becerinizde fayda etmeyecektir Zira saldırılarınızda tam sayınız duşmandan azsa duruma göre sizin üç darbeniz düşmanın bir darbesine eşit olabilecektir. Bu yüzden saldırılarda adam sayısını göz önüne almanızı tavsiye ederim.

Oyuna başlarken daha önceden kaydedilmiş datanız varsa "SAVED GAME" yoksa "START A NAWWCAREER" diyebilir veya ünlü bir Pirates macerasına başkanlık, kumandanlık edebilirsiniz (COMMAND A FAMOUS EXPEDİTİON)

Daha sonra oyuna iyi bir kariyerle başlamak için sorulan treasure fleet ve silver train tarihini bilmeniz gerekecektir. Command a famous expedition seçeneğinde sorulacak seçenekleri veya içeriklerini, ve bunun yanında da sorulan tarihi bilmeniz için bazı bilgilere ihtiyacınız olacaktır. Bu ihtiyacınızı dergimizin 4'üncü sayısında yayınlanan PİRATES ek karşılayacaktır.

Eğer uzak bir şehre doğru yola

64'ler sayfa 48

Bilgisayar dünyasının sayılı firmaları
SORBİM
LAÇİN
SKY
BOĞAZİÇİ
OSAM
TETİKLER
TAYLAN ve daha nicelerine Reklam ajansı olarak hizmet veriyoruz.

Size de hizmet etmek emelimizdir.

- *GAZETELER İLAN SERVİSİ*
- *HER TÜRLÜ MATBUAT İŞLERİ*
- *REKLAM & TANITIM FİLMLERİ + VİDEO HİZMETLERİ*

SAFA
Tanıtım Hizmetleri ve Ticaret
ŞEHİT ASIM CAD. 51/5-6
BEŞİKTAŞ - İSTANBUL
Tel: 160 82 11 - 158 81 81

çıkarsanız açık sularda harita da fayda etmeyecektir. Bu durumda gerekli yerin enlem ve boylamını geminizde TAKE SUN SİGHT seçeneğiyle ayarlayıp yola doğru enlem ve boylamlarda devam edebilirsiniz. Bu gerekllik dolayısıyla şehirlerin enlem ve boylamlarını da yayınlıyoruz.

Rutbenizi arttıracak bir başka olay da ele geçirdiğiniz şehri askeri bulunduğunuz ülkeye hediye etmektir. Bunu ancak FORTSUZ bir şehre uygulayabilirsiniz. Veya FORTLU bir şehrin asker sayısını sıfıra indirerek. Bu arada sırası gelmişken FORTLU bir kasabaya denizden saldırırken saldırı yönünü ya güney ya da batı olarak seçmenizi tavsiye ederiz. Çünkü rüzgar genelde bu yönlerden eser Rüzgarı arkanıza alarak saldırmak en akıllıcasıdır

DENİZ SAVAŞI:

Bu oyunda sizin için en önemli savaşlardan biri de deniz savaşıdır. Çünkü oyunda karşınıza çıkan gemileri batırmak veya yağmalamak için bu savaşın tekniklerini öğrenmeniz gerek. Bu savaşın temeli rüzgardır. Rüzgar zıt yönden esıyorsa veya size ters geliyorsa işiniz zor demektir. Rüzgar size uygunsa, rüzgarı arkanıza alın. Böylece hızınız artmış olacaktır. Eğer karşınızdaki gemi sizden güçlüyse kalıp savaşacaktır. Eğer zayıfsa yapacağı ilk ve tek şey tüymektir. Bu yüzden böyle gemilere karşı hızlı manevra yapıp ve önceden onlara hasar vererek onları yavaşlatıp bordlayın. Unutmayın burada iyi bir joystick kabiliyeti, zamanlama ve savaşacağınız geminin özelliklerini bilmeniz önem taşır.

GEMİLERİN ÖZELLİKLERİ

PİNNACE: (büyuk filika)
kapasite: 20 ton
Top: 8
Mürettebat: 64 kişi.

BARQUE (baraka)
Kapasite: 60 ton
Top: 16
Murettebat: 128 kişi

CARGO FLUYT
Kapasite: 80 ton
Top: 20
Murettabat: 160 kişi

GALLEON: (kalyon)
Kapasite: 160 ton
Top: 36
Mürettabat: 288 kişi

FAST GALLEON (HIZLI KALYON)
Kapasite: 120 ton
Top: 28
Mürettabat: 224 kişi.

COMPUTERLAND

Commodore 64 AMIGA 500-2000

Peşin veya Taksitle Satış Yapılır

- İş, Eğitim, Oyun Programları
- Amıga iş ve utility programları
- Amıga oyun ve müzik programları
- Amıga grafik programları
- Kopyalama kartuşları
- Kasette Disket oyunları
- Atarı, MSX Spectrum ve Amstrad kasetleri
- Bilgisayar Toz örtüleri
- Sürekli form kağıtları
- Her türlü disket satışı
- Bilgisayar ve yan malzemelerinin genel satışı

Sıparış bedelini Yapı Kredi Bankası Antalya Merkez Şubesi 048601-7 no'lu hesaba yatırıp makbuz fotokopisini bize gönderdiğiniz takdirde sıparışiniz derhal gönderilecektir.

Oyun listemizi isteyiniz

Bayilikler verilecektir

COMPUTERLAND
Anafartalar cad. 95/4
Tel: 12 12 07 Antalya

PİRATES

64'ler sayfa 50

SLOOP: (tek direkli yelkenli)
Kapasite. 40 ton
Top. 12
Mürettabat. 96 kişi

MERCHANTMAN·
Kapasıte: 100 ton
Top· 24
Mürettabat: 192 kişi

FRİGATE: (firkateyn)
Kapasite· 120 ton
Top. 28
Mürettabat: 224

WAR GALLEON. (SAVAŞ
ALYONU)
Kapasite: 140 ton
Mürettabat· 256 kişi

ENLEM VE BOYLAMLARI.
Antiqua: 62,21
Belize· 21.88
caracas· 16 66
Cartegena: 16.75
Coro· 17 78
Eleuthera. 26 76
Gibliter: 15.71
Gr Bahama. 28.79
Guadeloupe· 20 61
La-Leagona: 22 73
Margarita: 17.63
Montserrat: 21 62
Nevis: 21.63
Panama: 15 80
ort de paix: 23.73
pr. Cabello: 16 68
Porto bello: 15 80
San juan: 22 66
BARBADOS· 18 59
Bermuda: 30 65
Cempeche: 23 90
Curaco· 17 69
Cumano. 16.64
florida keys· 26 81
Gr Garanada 17 86
Granada: 17.61
Havana: 25 82
Maracaibo: 16.72
Martinique. 19 61
Nassan· 26.77
Nombre de dios. 15.79
Petit goave: 22 73
Port rade· 21 77
pr. principe: 24 78
rio de hacha: 17 73
Sant catalina: 18 79

PİRATES POLİTİKA:

Pirates'ın ne kadar geniş bir oyun olduğunu anlamışsınızdır. Pirates'ta izleyeceğiniz politika çok önemli. Dört ülkeden hangisine yaranacağınızı hangisini hırpalayacağınızı seçiceksiniz. Bu gerçekten önemli Eğer doğru yoldan şan ve rütbe kazanmak istiyorsanız, akıllı bir politika seçmeniz lazım. Yoksa beşparasız hatta marquis'in mektubunu alamamanız içten bile değil. Tabii olarak bu yüzden ne evlenebilirsiniz ne de ailenizi bulabilirsiniz

İlk önce seçtiğiniz ülke yararına çalışın, çabalayın. Genellikle düşman olarak İSPANYA'yı seçin Neden derseniz, elinde yağmalanmayı bekliyen en çok ganimet onlarda. Hemde fazlasıyla. İsterseniz sırasıyla alacağınız rütbe ve şanlara bakalım:

ENSİGN
CAPTAİN
MAJOR
COLONEL
ADMİRAL
BARON
COUNT
MARQUİS
DUKE
COWARD
PROMİSİNG
WELL KNOWN
NOTOROİUS
İNFAMUS NOTOROİUS

kısa zamanda "major" olabilmek için ilk önce gidip bir düşman gemisini batırın (Unutmayın düşman ve dostlarınızı validen öğreneceksiniz. Ayrıca elinizde MARQUİS'İN mektubu olmalı Zaten ilk başta seçtiğiniz ülke size o mektubu verecek. Veya herhangi bir devletten para karşılığı alabilirsiniz. Ama ilk başta sorulan tarihi bilmeniz şart.)

Ve valiye gidip ensign olun. Bu arada etrafta "fort" suz bir şehre girip adam alın 100'ün üstünde olduktan sonra en yakın ve güçsüz şehre saldırıp yağmalayın. Bir kaç gemi haklayıp valinin karşısına çıkın ve captain olun. Artık kendi ülkeniz şehirlerine rahatça sail into harbour yapabilirsiniz

Zamanla (epey) duke olucaksınız. Duke'ten daha yukarı çıkamacağınıza göre artık diğer ulkelerde rütbe artırmak için düşman tarafına geçebilirsiniz Hernekadar BARIŞ arkadışımız bu politikayı ihanet etmek diye nitelesede bence rütbe almak için başka yol yok. Hem zaten korsanlarda prensip ne arar

PİRATES KARADAN SALDIRI.

Pirates'ta şehirlere denizden veya karadan saldırı yapabilirsiniz. Yalnız bu seçimi yapmak gerçekten önemli. Eğer şehirdeki asker sayısı fazlaysa denizden saldırmaz daha akıllıca olur. Çünku önceden kaledeki asker sayısını azaltma gibi bir imkanınız var

Eğer asker sayısı sizden az veya eşitse karadan saldırabilirsiniz. Karadan saldırırken kaleye yakın bir yere çıkarma yapın. Adamlarınızı orman tarafından saldırtın. Harita büyüyecek ve duşman askerleri iki grupta belirecek. Size tavsiyem; ilk önce ilk grubunuzu ilerde sağa veya sola yerleştirin (ağaçlığa yerleştirirseniz sizin yararınıza olur. Daha sonra bulunduğunuz grubu da diğer grubun karşısına yerleştirin.) Kısaca duşman askerlerini ortanıza alın. Bu gruptа dığer gruba geçerek düşmanı kaçırın. Unutmayın sadece gri adamlar ateş edebilir. Daha sonra herhangi bir grubu kaleye soktuktan sonra surlara çıkıp kılıcınıza sarılın.

Bu çok yönlü, senelerdir güncelliğini yitirmeyen oyunu el verdiğince ayrıntılı anlatmaya çalıştık. Bu oyunu gözden kaçırmış olanlara tavsiyemiz hemen alması, sıkılmış olanlarada bu yazıyı okuyarak bir kez daha oynamasıdır. Hepinize iyi eğlenceler

MERT GÖKKAYA
BARIŞ ERTÜL
ERTUĞRUL EROZ

Steel

Eminim çocuğunuzun simulasyonlardan haberiniz vardır İlk başlarda simulasyon dünyasına uçak simulasyonları hakim olmuştur. Zamanla gemi simulasyonları ve denizaltı simulasyonları ortaya çıktı. Ve bu simulasyonlar uzun zaman simulasyon dünyasına hakim oldu

Oyunumuz simulasyon dünyasına konu bakımından yeni katıldı Konusu bir tank simulasyonu. Oynanabirlik bakımından diğer simulasyonlar gibi klavye kontrolune ihtiyaç var Bunun yanında tankın içinde yalnız değilsiniz. Size yardımcı olacak mürettebatınız var.

Oyun başladığında tank tanıtım ekranı ile karşılaşıyorsunuz. Burada tankların özellikleri açıklanıyor. Bu anlatıma göre kendi tankınızı seçiyorsunuz. Size tavsiyem ilk önce tankınızı seçtikten sonra bir daha değiştirmemeniz. Yoksa tankların herbirine alışmak zor olur Eğer iyi bir tank seçmek istiyorsanız bu istediğinize ABRAHAMS cevap verecektir

Bundan sonra bir asker size silahlar nakkında sorular soracaktır. Bu sorular genellikle tank silahları hakkında sorulduğu için yazımızın sonunda silahların açıklanmasında bazı soruların cevapları bulunabilir

Bu ekranıda geçince karşınıza birlik komutanınız çıkıyor Buradan adınızı yazarak tank birliğine katılıyorsunuz. F1'e basarak kayıtlara bakabilirsiniz Bundan sonra komutanınız size seçebileceğiniz görevleri soruyor. Bu görevlerden birinde ölum tehlikesi sadece boğulmak. Tam tersine iyi bir tatilde yapıyorsunuz Kısacası bu gorev bir tatil görevidir Tamamen tehlikesiz. Fakat askerlikten birazcık uzaklaşıyorsunuz. Diğer seçeneklerde görevin içeriği ve praktis olup olmadığı veya görev sonunda alacağınız rütbe ve madalyalar bulunmakta. Burada önemli olan görevin gece veya gundüz olacağıdır Burada yapacağınız diğer seçim tank seçimidir. Kendi tankınızı seçtikten sonra göreve kacaksınız ilk görevler genellikle praktis olduğu için kendi adamlarınızı seçemiyorsunuz Ve hiç bir şekilde hasar almıyorsunuz Tanklarla ilgili ufak tefek değişikliklerden başka pek bir değişiklik yok Ama insan yinede bir yabancılık hissediyor Şimdide size karışık olan klavye kontrolunu verelim

RUN, STOP: oyunu dondurma
RETURN: periskopta hedef seçici
CRS aşağı: periskop genişliği değiştirme. Birkaç kez değiştirmek kullanışlı olmak için
M: taktiksel görüntüsü için
K: AUX aç kapa
L: sis bombası mevcut mu
HP: açma kapama (görüntü için)
F: hasar raporu
S: makemeler
9: harita
CTRL: üsse geri dönme
N: ateş bombası açma kapama
1: pervaskop oturşını değiştirme
6: EO mu makinalı
5: Top ve 30 mm (savaş bölümü)
4: sürücü bölümü
INST: ES açma kapama
CLR: sakın tek tek açış değiştirmek için
SRS: sağ sol ofit açma kapama
RUN: açma kapama
COMMODORE: sistemleri açıp

Thunder

kapama
OK: motor çalıştırma
I: ilerlemek için
F1: sis bombası atmak için
[illegible]: makinalı, top seçimi için
F7: top mermi cinsini seçme.

SÜRÜCÜ KONTROLLERİ

+: sürücü hedefe kitlen
-: sürücü dön
£: sürücü geri dön
O: sürücü doğru devam et

Bu komutları kısa zamanda yerlerini ezberlemeye bakın. Yoksa çok zorlanırsınız. Göreve çıkınca yapacağınız şeyler sırasıyla, önce motoru çalıştırın sonra sistemleri açın ve hızlanmaya başlayın. Bütün sistemlere yeşile dönünce artık joystiği ileri itip hızlanın Altta vites var Burada **R** geri, N durma diğerleri de daha hızlı gitmek için. Eğer fazla hızlı giderseniz üstte **"high"** yavaş giderseniz de **"low"** ışığı yanacaktır. Bundan sonra harita da daire içindeki bölmeye doğru rotanızı ayarlayın. Hedef bölgesine hızla yaklaşın... Önünüze hedef çıkınca savaş bölüme geçin Burada hemen **O**'a basıp hedefe doğru ilerleyin. Hedef belirleyicisini kullanarak hedefin cinsini belirleyin. Hedefin cinsine göre silah belirleyin. (Silahların özelliklerini yazımızın sonunda belirteceğiz. Eğer karşınıza çıkan hedef askeri birlik veya havancı ise elinizdeki makinalıyla haklayabilirsiniz Eğer altınızda bir M3 bradley varsa önce C tuşuna basıp sonra ateşe basarsınız, Towları ateşlersiniz.

Kısa bir zaman sonra artık gerçek görevlere çıkacaksınız. Burada artık kendi mürettabatınızı seçebilirsiniz Burada "A"en iyi "D" en kötüsü oluyor buna göre adamlarınızı seçin

Ve artık katılan mermiler vuracak ve hasar alıcaksınız bunun için hareket halinde hedefleri vurmaya çalışın.

Eğer görevi başarıyla bitirirseniz madalya ve rutbe alacaksınız. Ama sizi bir kutlama bekliyor. Oyunun diğer güzel yanı kendi raporlarınız diskete kaydedilecek ve istediğiniz zaman onu seçebilirsiniz

SİLAHLAR VE ÖZELLİKLERİ

M830 APFDS: Bu silah ağır zırhlı tanklarda kullanmak için
M829 HEAT: silah ağır zırhlılar ve zırhlı top yuvaları dışında herşeyi yok etmek için kullanılır
M828 HEP: Bu silah zırhlı top yuvaları için
M849 APERS: bu silah askeri birlikleri yok etmek için.

MAKİNALILAR:

M2HB 50 Calib ramachine gun:
MESAFESİ: 0-1996 yard
En hızlı atışı: 600 rpm (dakikada atış sayısı)
Hafif zırhlar için "I" zırh deler.
M240 30 Caliber Macnine Gun:
MESAFESİ 0-2250 yard
en hızlı atışı· 900 rpm
bu silah askeri birliklere karşı etkili. Ayrıca hedeflerin tayini içinde kullanılabilir.

[illegible]

Blazer Reactive Armour: HEAT ve misillere karşı
Extra Tank Threats: HEP, AP ve HEAT'lere karşı
SAND BAGS (kum torbaları) Hep, Heat ve misslere karşı

MERT GÖKKAYA

Amiganın güzel poker oyunlarından biri oyunun özelliği 4 kızla oynanması (Tabii data diskiniz varsa) Oyundaki kızların hepsinin değişik oyun tarzı var. Oyundaki kızlar iyi poker oynuyorlar. Grafikler çok gerçekçi ve güzel. Genel de oynama şekliniz şöyle olmalı. Eğer karşınızdaki bayan 25 ile eli açıyorsa blöf yapıyordur. Eğer 5 sürüyorsa 25 sürdüğünüzden drop diyecektir. Tek kart alarak blöf yapabilirsiniz. Elinize iyi bir kart geldiğinde 25 sürmeyin çünkü bayan drop derse karta yazık olur Eğer tek kart almışsa eline mutlaka üç veya dörder gelmiştir.
Oyunu 25 ile açmanıza izin veriyorsa onun elindede iyi bir kart vardır. Bu kart genelde döperdir. Eğer oyundan çıkıp yeni bir kız seçmek istiyorsanız sağ buttonu kullanın. Bet ile bak aynı işi görüyor
Drop oyunu bırakmanızı yani pes demenizi sağlar.
Call aynı para üstünden kartların hemen açılmasını sağlar.
Stay: Aynı parada kalmanıza yani daha fazla para artırmaya girmenizi sağlar. Eğer oyunun başında stay derseniz kartın yeniden açılmasını sağlar. Tabii karşınızdaki bayanda stay derse.
Strıp poker çok kızla oynanan zevkli bir oyun herkese tavsiye ederim.

ŞAHİN DERYA

BIORITM PROGRAMI

YAZIN YARININIZI ÖLÇÜN

```
10 REM: BU PROGRAM BIR ALISTIRMA OLARAK
20 REM: BIO-RITM GRAFIGI CIZMEKTEDIR
21 POKE646,1
22 POKE53280,6
45 REM: YAS GUNUNUN BILDIRILMESI
50 PRINT"DOGUM GUNUNUZU GUN, AY, YIL"
55 PRINT"OLARAK ALT ALTA YAZINIZ"
80 INPUT J1, J2, J3
85 PRINT:PRINT
90 PRINT"BIO-RITM GRAFIGININ BASLATILACAGI TARIH"
95 PRINT
100 INPUT J4, J5, J6
101 PRINT:PRINT
103 PRINT"GRAFIK KAC GUNLUK OLACAK?"
104 PRINT
105 INPUT D
110 IF J2>2 THEN 160
120 R=(J3-1)*365.25
130 R1=INT(R)
140 Z1=(J2+12)+1)*30.6
150 GOTO190
160 R=J3*365.25
170 R1=INT(R)
180 Z1=(J2+1)*30.6
190 Q=INT(Z1)
200 U=Q+R1
210 U=U+J1
220 IF J5>2THEN270
230 R9=(J-1)*365.25
240 R8=INT(R9)
250 Z9=((J5+12)+1)*30.6
260 GOTO300
270 R9=J6*365.25
280 R8=INT(R9)
290 Z9=(J5+1)*30.6
300 Q2=INT(Z9)
310 U1=Q2+R8
320 U1=U1+J4
330 K=(U1-U)+1
335 REM: BIO-RITM GRAFIGI:
340 PRINTTAB(10)"YASANAN GUN=";K
345 PRINT
350 PRINTTAB(10)"BIO-RITM TAHMINI:"
360 PRINTTAB(10)"****************** "
365 PRINT
370 PRINT"  ♦=FIZIKSEL  ♥=DUYGUSAL  ☭=ZIHINSEL"
380 PRINT
390 PRINTTAB(9)"DUSUK";TAB(20)"ORTA";TAB(30)"YUKSEK"
395 PRINT
400 FORN=0TOD-1
410 PRINTTAB(1)"GUN";N+1;TAB(25+10*SIN(6.284*(N+K)/23))"♦"
420 PRINTTAB(1)"GUN";N+1;TAB(25+10*SIN(6.284*(N+K)/28))"♥"
425 PRINTTAB(1)"GUN";N+1;TAB(25+10*SIN(6.284*(N+K)/33))"☭"
440 NEXT N
450 PRINT
470 PRINT"BU BIO-RITM GRAFIGI BITTI."
500 END
```

BİO-RİTM TAHMİN PROGRAMI

Bio ritm bilgisayarın sizin belirteceğiniz tarihlerde sahip olacağınız fiziksel, zihinsel, duygusal durumu önceden bildirmesine, kısaca bilgisayarın baktığı fal'a denir.

Aşağıdaki programı yazınca bazı sorulara tabi tutulacaksınız. Bu sorular adınız, gün, ay, yıl olarak doğum tarihiniz, istediğiniz bio-ritm tahmının başlatılacağı tarih ve grafiğin kaç gün için olacağıdır. Daha sonra ise belirtilen günlerdeki bio-ritmlerinizi görebilirsiniz. Bunun için verdiğimiz program dökümünü hatasız yazmanız yeterli olacaktır

BARIŞ ERTÜL

Roger Rabbit

Her şeyin oyunu olur da Steven Spielberg'in milyarlar harcayarak çizgi film ve sinema filmi olarak çektiği Roger Rabbit'ın oyunu olmaz mı? İşte huzurunuzda Roger Rabbıt..

Oyunumuzun ana konusu bir tavşan üzerine kurulu.. Film yıldızı olabilmek için ülkesinden kaçan bir tavşan.. Tavşanımızın adı Roger.. Zavallı roger büyuk hayallerle geldiği Hollywood'da Film yıldızı olmak şöyle dursun, ufak tefek bir rol bile bulamamış,.. Holywood'de kendisine dost bildiği tek insan ile birlikte iş bulamaya koyulmuş.. Sonunda MK Prınt Clup adında bir yerde iş bulmuştur. Arkadaşının arabasını alarak Clup'e doğru yollara düşmüş..

LEVEL: Road Racıng Roğer bu bolümde MK Prınt Clup'e ulaşmaya çalışıyor. Aynı zamanda başka bir arabadaki başka bir kişide MK Prınt Club'e gitmeye iş bulmaya çalışıyor. Fakat MK Clup'te tek kişilik iş var böylelikle Roğer işi kapmak için siyah arabayı (Diğer kişiyi) geçmek zorunda.. Yolda bazı şeyleri toplayarak hızlanabilir daha yükseklere zıplayabilir, yoldaki yağ birikintileri dışında neye çarparsanız çarpın size birşey olmuyor. Yağ birikintilerine girdiğiniz zaman bir hakkınız gider. Alttaki arabanız en soldan en sağa geldiğinde ikinci bölüme geçersiniz. (Birinci olmanız gerekli)

LEVEL : MK PRINT CLUP: Evet Roğer kendine çalışacak bir iş bulmuştur. Başta garsonlar gelip masaların üstüne peçeteleri yerleştireceklerdir. Sonra siz koşa koşa ortaya geliyorsunuz. Amacınız peçeteleri toplamak bu arada iki seksenlik şef garsona dikkat etmeniz gerekiyor. Eğer yakalanıyorsanız boğazınızı sıkıyor ve sizi doğduğunuza pişman ediyor. Ondan sakınmanın yolu ise hep yukarılarda dolaşmak.. Peçeteleri toplamak için önlerinde düğmeye basmanız yeterlidir. Bir masadan diğerine geçmeniz için Joystick'i gideceğiniz masa yönünde çekmelisiniz. Dikkat! Eğer tuzlukları alırsanız tavşan çıldıracaktır. Bu da oldukça zaman kaybına sebeb olur. Yeteri kadar peçete topladığınızda tekme ile dışarı atılıyorsunuz ve Level 3'e geçiyorsunuz.

LEVEL3: ROAD RACING 2: Burası ilk bolumü zor olarak tekrarlıyor. Yalnız yağ birikintileri çok fazla.. Eğer gereksiz yere zıplarsanız, birden bire yağ tabakasının üzerine düşmenizi engelleyemezsiniz. Bu bölümde "Gog Factory" adında bir yere bir önceki yarıştaki adamdan önce varmalısınız.

LEVEL 4: Evet nihayet son bolüme geldik. Bu bölümdeki amacınız çalışmak değil, fabrikanın sonundaki aleti durdurmak bunu yanınızda bulunan takım taklavat ile başarabilirsiniz. İlk ekranda veya diğerlerinde kesinlikle yukarı çıkmayın devamlı sağa ilerleyin ve yağların üstünden zıplayın yanınızdaki aletleri kullanmak için sandıkların önünde joystick'i ileri itin. Aletler iki çeşittir. Cihazı durdurmak için bir ekran sonundaki paneli aletlerinize karıştırın. Panel sonunda parçalanacaktır. Böylelikle Roğer Rappıt oyunu bitirmiş oldu.

Oyunun son ekranı oldukça komik..

NOT: Eğer Dolphın Doss ve Final kart'a sahipseniz, Haklarınız bittiği zaman reset edip geri çağırdığınızda kaldığınız bolümden beş hakla oyuna devam edebilirsiniz.

ORHAN CEVHER
MERT GÖKKAYA

Sanırım Drakula dendiği zaman hepınızın aklına bir şeyler geliyor. Küçükken hikayelerini dinlediğimiz ünlü Wampir Kont dra[illegible] kadar yapılan Drakula filmleri veya [illegible] çizilmiş romanlar oyun ya[illegible] Drakula'yı konu alan bir [illegible] cakkı bu [illegible] muş.

Oy[illegible] navatanı olan [illegible] da geçiyor. Halk Drakula'nın zulmünden bıkmış olacak ki Van adında bir kahramanın seçip Drakula'yı öldürmek üzere gizli tapınağa yolluyor. Oyuna mevcut dört bölümden birini se-

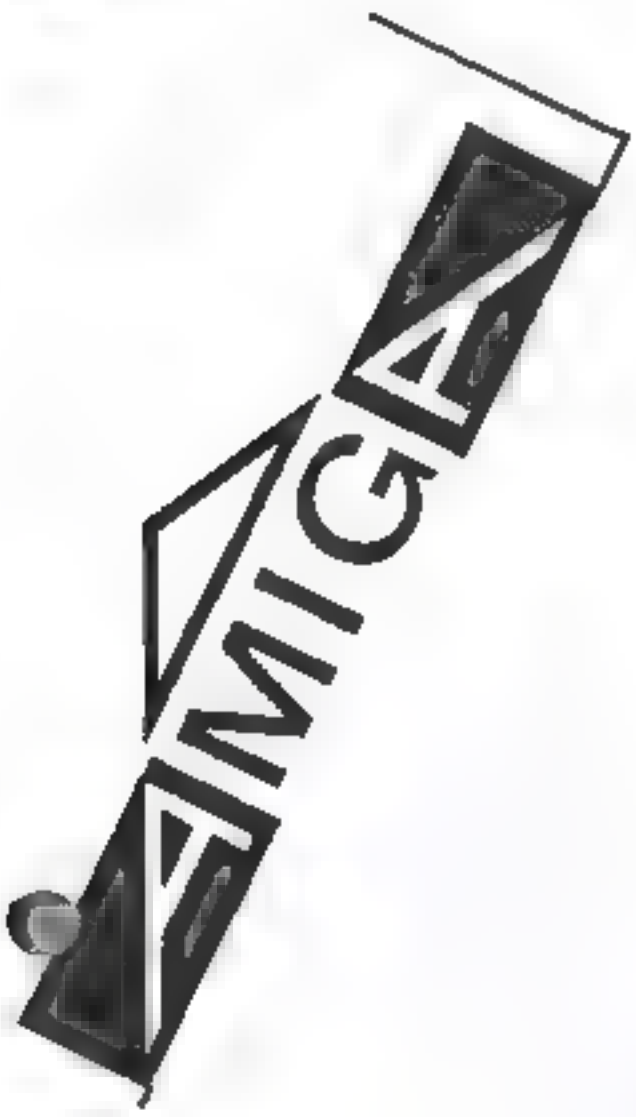
çerek başlıyoruz. Van Drakula'yı [illegible]nızca ışığın gücünü kullanarak öldürebileceğini bildiğinden yanına bir parça da ışık almış.. (Nasıl becerdiyse) Ama şanssızlık bu ya ışığı elindenkaçırıvermiş.. İlk üç bölümdeki amacınız ışığı bulunduğunuz bölümden b[illegible] taşı[illegible] ışığı [illegible] abu[illegible] kon[illegible]ceğiniz aynalar say[illegible]ndirebilirsiniz. Size tavsiyem ilk önce "**Exit**" yazan kapıyı bulup sonra ışığı getirmeye çalışın. Alttaki ikonlar arasında da aynalardan başka iki seçenek daha var. Bunlardan kırmızı küre ışığı yönlendirmede oldukça işinize yarayacak. Farzedinki ışık bir üst katta ve siz ona ulaşamıyorsunuz. Küre hemen yardımınıza koşacaktır. Bu küre sayesinde ışığı bir üst kattan alt kata taşıyabilirsiniz. Diğer bir ikon ise büyükçe bir sarımsak salkımıdır. Bu da ışığı yönlendirirken, düşmanları sizden uzak tutmaya yarar. İkonları kullanmak oldukça kolay.. Joystick'i aşağı çekip ateşe basarak seçer. Yukarı itin ateşe basarak ta kullanabilirsiniz. Ayrıca bir İkon'u seçtikten sonra ateşe basılı tutarak istediğiniz yere götürebilirsiniz.

Drakula'nın tapınağına gitmek için yeraltında uzun bir yolculuk etmeniz gerek.. Bu uzun yolculuğunuz sırasında Drakula'nın sürüsüne bereket uşakları sizi bu sevdadan vazgeçirmek için yollara düşmüşler bunlardan sarımsak fırlatarak kurtulabilirsiniz. Ama sarımsak her zaman etkili olmayabilir. Örneğin yerden fırlayan bitkilere ve farelere karşı tekmelerinizi kullanmalısınız. Bunun için Joystick'i aşağı çekmek yeterli olacaktır. Oyunumuzda Van merdivenleri inerken yuvarlanır ve düşer. Bütün bunlar karşısında sınırlı bir kan ile oyunu sürdürmelisiniz. Eğer çıkılması imkansız bir yerde kalmış iseniz. "**SPACE**" tuşuyla oyuna baştan başlayabilirsiniz. Eğer oyunu bitirirseniz, "**WELL DONE, YOU HAVE DESTROYED TO COUNT DRACULAAND RETUNED TO TRANSILVANYA**" mesajını alır ve oyuna yeniden başlarsınız. Eğer yeniden oynamak istiyorsanız..

Wampire's Empire zevkli olmasının yanında zor bir oyun Ama hırsınızla galip geleceğinize inanıyorum. Hepınize iyi şanslar çünkü ihtiyaycınız olacak.

ORHAN CEVHER

SPEEDBALL



Bu oyun amigaya yapılmış en güzel oyunlardan olan ve yabancı basından görülmemiş övguler alan EXNON adlı oyunun programlama takımı tarafından yapılmış. Oyunu adı SPEEDBALL. geçen seferki ile benzerlikleri 2 sinide uzayda geçmesi ve kullanılan renk tonları ama konuları tamamlanan en farkıl 1. savaş 2. ise bir spor oyunu. Speedball uzayda oynanan bir çeşithentbol, takımlar 5'er kişiden oluşmuş hepsinin koruyucu giysileri var ve birbirlerini parçalamaya hazırlar. Amaç gayet açık karşı kaleye gol atmak. Kare içinde olan oyuncunuzu kontrol ediyorsunuz, oklarla işaretli olduğu zamanda topa sahip demektir İki çeşit süt kullanabilirsiniz 1. normal bir ateşe basışla havaya paslar için 2. kısa bir basışla yerden ve hızlı. Öğrenmeniz gereken ilk şey şutları kullanmayı kavramak. Maç sırasında topladığınız disklerle takımınızın 3 özelliği olan kabiliyet, dayanıklılık ve kuvveti güçlendirebilirsiniz. Ayrıca bunlarla hakeme, karşı takıma rüşvet vermek mümkun. Oyun turnuva, lig 2 kişi olarakta oynanabiliyor ve save/load özelliklerine sahip. İlk başlarda oynadığınız takımlar çok kolay olmasına rağmen daha sonra işiniz epey zorlaşıyor ilk başlarda takımınızı geliştirip paslaşmayı öğrenmelisiniz. Müzik ve grafikler çok güzel her oyuna öyle dediğimi düşünmeyin çünkü yayınlanan oyunlar gerçekten özel oyunlar. Oynadığım en iyi amiga oyunlarından değil TAM OLARAK EN İYİ AMİGA OYUNU. Kaçırmak bir felaket olur. LÜTFEN ALIN.

Emre Işıklar

OPERATİON WOLF''UN AMİGA VERSYONU İLE İLGİLİ NOT

Oyun gerçekten çok güzel Amiga versyonundaki grafikler 64''e fark atmakla beraber AMİGA için yapılanların en iyilerinden Mouse ile kontrol Jotstick kontrolüne nazaran çok daha rahat. Oyunu bana göre tek dez avantajı çok zor olması 1. leveli geçtikten sonra cephane durumunuz ve yaralanma seviyenizde o kadar küçük bir iyileşme görülüyorki bu 2. leveli çok ama çok zor kılıyor. Yaşamınızı yitirirseniz yine sanki oyunu ilk kez yüklüyormuşsunuz gibi bir durumla karşılaşıyorsunuz Bu noktalar biraz sıkıcı gelebiliyor Ama yinede grafikler, sesler ve konuşmalar bu açığı kapatacak kadar güzel.

SÜPER COMMO

LOAD ERROR

Kasetten yüklediğiniz herhangi birprogram LOAD-ERROR veriyorsa, bu programın bozuk olduğunu göstermez
İlk olarak programın listesini (LIST) alın ve eğer program hafızada gözukuyorsa POKE 45, PEEK (831). POKE 46, PEEK (832) CLR komutlarını yazdıktan sonra programı başka bir yere kaydedin ve çalıştırın, belki program şimdi çalışıyordur

PERIPHERIE

X= PEEK (56297)	Paddle 1 kontrol
X= PEEK (54298)	Paddle 2 kontrol
X= PEEK (186)	Hangi aletin bağlı olduğunu gösterir (1= TEYP 2= DISK)
X= PEEK (53267)	Lightpen yatay konum
X= PEEK (53268)	Lıghtpen düşey konum
POKE 37148,252	Teyp motorunu kapama
POKE 192,1	Teyp motoru kontrol altında
POKE 192,0	Teyp motoru normal
X=PEEK (1)	7= Teyp duğmesi basılı 55= Basılı duğme yok 39= Duğme basılı fakat program çalışmıyor

DİSK KOMUTLARI

LOAD "$ ", 8	Disketın içındeki program listesini verir
LOAD "SA*", 8	Diskette A harfi ile başlıyan programları Listeler
LOAD "İSİM", 8 (SHIFT RUN-STOP)	ismi verilen program dolunca otomatikman çalışır
OPEN15 8 15,"N İSİM ID"	Disket formatlama
IPEN15,8 15,"I"	İnıtalize etme
OPEN15,8,15,"S İSİM, "	Program sılme
OPEN15,8,15,"V"	Val.date etme
OPEN15,8,15," S *"	Disketteki tum programları siler
OPEN15,8,15,"S.*=S"	SEQ File sılme
OPEN15,8,15,"S *=P"	PGM File silme
OPEN15,8 15,"S *=R"	REL File silme
OPEN15,8,15,"S:*=U"	USR File silme
OPEN15,8,15,"R.Yeni, Eski"	Program ismi değiştirme
PRINT PEEK (152)	Açık olan file sayısını verir
SYS 65511	Tum fileleri kapatır

PROGRAMLARI BİRBİRİNE BAĞLAMA

Aşağıda yazılı program rutini sayesinde programlarınızı birleştirebilirsiniz
Unutmamanız gereken tek şey Basic programlarının başlangıcı
hafızanın 43-44 adresleri ve bitişini de 45-46 olduğudur
İlk programınızı doldurduktan sonra.

PRINT PEEK(43), PEEK(44) komutlarını yazıp RETURN tuşuna bastığınızda ekranda rakam belirecektir
Bu rakamları dik katlice not ediniz ve

```
POKE 43,(PEEK(45)+256 * PEEK(46) 2) AND 255
POKE 44,(PEEK(45)+256 * PEEK(46)-2) AND (  8
```

Şimdi ikinci programınızı LOAD komutu ile yükleyiniz. Yükleme işlemi bittikten sonra

POKE 43, ilk not ettiğiniz rakkam
POKE 44, ikinci not ettiğiniz rakkam

Şimdi LIST komutunu verdiğinizde her iki programında ard arda sıralandığını göreceksiniz. Yalnız birleştırmelerde, eklenecek ikinci programın satır numaraları daima ilk programınkinden buyuk olmalıdır

WAIT KOMUTU:

Normal olarak program içerisinde bir şey istendiğinde GET A$ IF A$=" " THEN .. şeklinde programlanır
Aynı şeyi daha bilinçli yapmak isıiyorsak
POKE 198,0 AIT 198,1: POKE 198,0 şeklinde yazmalıyız
Aşağıda sizlere birtakım alternativler sunuyoruz

WAIT 653,1	SHIFT tuşunun basılmasını bekler
WAIT 653,1,1	SHIFT tuşunun basılıp bırakılmasını bekler
WAIT 145,16,16	JOYSTICK ateş buttonuna basılmayı bekler (PORT 1)
WAIT 56564,16,16	JOYSTICK ateş buttonuna basılmayı bekler (PORT 2)

JOYSTICK PROGRAMLAMA:

```
PRINT   PEEK (56321) —PORT 1
PRINT   PEEK (56320) —PORT 2
```

HAREKET	P 1	P 2	HAREKET	P 1	P 2
ATEŞ	239	111	↘	250	122
↑	254	126	↙	245	117
↓	253	125	↗	246	118
→	147	119	↖	249	121
←	251	123	—	255	127

64'ler
AYLIK OYUN AÇIKLAMALARI DERGİSİ
dergisinin hediyesidir.

ODORE POSTER

NO LIST

10 REM" " DEL CTRL + REVERS ON SHIFT+M SHIFT+8

Tırnak işaretlerinden sonra çerçeve içerisindeki tuşlara basınız. Bu ufak Trick sayesinde programınızın listesi alınmak istendiğinde ekran kendini tamamıyla silecektir

TIPS & TRICKS

Basic başlangıcının adresi:
PRINT PEEK (43) *256+PEEK (44)

Basic sonunun adresi:
PRINT PEEK (45)*256+PEEK (46)

Bir programın kaydedilmesini önlemek için:
POKE 801,0: POKE 802,0: POKE 818,165

Kursor Ayarı:
POKE 214, Satır: POKE 211, Sutun: SYS 58460

Modul programlarını kaydetmek için:
POKE 43,0:POKE 44,128: POKE 25,0: POKE 46,192 : SAVE "İSİM", 8 Yüklerken LOAD "İSİM", 8,1

Programla bir satırı silebilme:
POKE 781, Satır No: SYS 59903

RE-NEW (Her program için geçerli olmayabilir!):
POKE 2049,1: POKE 2050,1:SYS 42291

Basic programlamada işlemdeki satırı bulabilmek için:
PRINT PEEK (57+256*PEEK (58)

SCROLLING ESNASINDA KALICI BAŞLIK
10 FOR I=40960 TI 49151: POKE 1, PEEK(I): NEXT
20 FOR I=57344 TO 65535: POKE 1, PEEK(I): NEXT
30 POKE 59639, 10: POKE 1,55

Satır 30 da POKE 59639 kalıcı başlık satırını belirler -1 (9 kalıcı satır için POKE 59639,10).
POKE 1,55 normal durum

SYS PEEK & POKE

POKE	19,64	Soru işaretsiz INPUT
POKE	19,0	INPUT normal
POKE	646,X	Karaker rengi
POKE	120,2	CBM Bloke etme
POKE	53265,27	Ekran açık
POKE	53265,11	Ekran kapalı
POKE	53265,59	Hires modu
POKE	53265,16	Multicolor modu
POKE	768,185	Hata mesajını kapama
POKE	768,139	Hata mesajını açma
POKE	36864,XX	Ekran ayarı
POKE	36865,XX	Ekran ayarı (yatay-düşey olarak)

64'ler

POKE	56325,5	Kursor hızı
POKE	808,225	RUN STOP - RESTORE fonksiyon dışı
POKE	775,1	Listelemeyi engeller
POKE	199,1	İnvers ekran
POKE	199,0	Normal ekran
POKE	649,0	Klavyeyi bloke etme
POKE	649,10	Klavye normal
POKE	788,52	STOP fonksiyon dışı
POKE	775,1	Listelemeyi engeller
POKE	650,128	Tüm tuşlar AUTO fonksiyonu kazanır
POKE	650,0	Tüm tuşlar normal
POKE	204,0	GET komutundan evvel kursor açık
POKE	1,54	BASIC devre dışı
POKE	2,53	SYSTEM devre dışı
SYS	65499	TI$=000000
SYS	65511	File kapama
SYS	64738	Soğuk reset (açma kapama)
SYS	65126	Sıcak reset (RUN STOP - RESTORE)
PRINT	PEEK (197)	Enson basılan tuşu verir
PRINT	PEEK (646)	Kullanılan karakter rengini belirtir
PRINT	PEEK (678)	İmal edildiği yeri gösterir 1= Avrupa 2= USA
PRINT	PEEK (144)	Kaset için hata mesajı 16 = okuma, kaydetme hatası 32 = kontrol hatası 64 = file bitimi 124= Band bitimi
CHR$	(58)	İki nokta üstüste
1024	— 2023	Ekran hafızası
55296	— 56295	Renk hafızası
59152	— 53247	Hafıza C000 - CFFF
2048	— 40360	Basic alanı
2276	— 40360	Modul alanı $8000 den itibaren

Rastgele sayıları programlama
N=INT(RND(1)*Y)*X)
X= Altsınır Y= Üstsınır

Copyright: 64'ler için Turgay Ülker tarafından hazırlanmıştır. Her hakkı 64'ler dergisine aittir. Kısmen dahi iktibas edilemez.

COMPUSHOP
Bilgisayar ve yanürünleri
pazarlama-programlama
TEKNIK SERVİS
Nanide sok. 33 Bağkur Blokları
34010 MERTER-İSTANBUL
Tel: 584 19 44

SORUNLARINIZ... BİLMEDİKLERİNİZ...

Ses Digitizer

Bu seferki devremiz, çevreden gelen ses bilgilerini dijitale (bilgisayarın anlayacağı biçime) çevirmeyi amaçlıyor. Donanım gereksinimi, benzeri devrelere göre oldukça az olan bu ayki uygulamamızın bir diğer özelliği de oldukça ekonomik olarak gerçekleştirilebilmesi.

Vereceğimiz devre ve kullanım programı (Basic-extension şeklinde) yardımıyla, çevreden gelen birçok ses sinyalini, mesela radyodan, rahat bir biçimde bilgisayarın hafızasına okutmanız sağlanıyor. Hafızanın alabileceği ses bilgisi miktarı, kullanılan örnekleme hızına bağlı olarak değişiyor. Kullandığınız örnekleme hızı, aynı zamanda dijitale çevrilen bilginin ses kalitesini de belirliyor. Yüksek bir ses seçerseniz, örneklemenin kalitesi yükseliyor, fakat hafızayı daha süratli harcıyor. Kullanılabilecek tüm RAM bölgesini bu iş için ayırdığınızda, en yüksek hızda 14, en düşük hızda 45 saniye örnekleme yapmanız mümkün.

Ses örneği bilgisayarın hafızasına alındığında, bu örnek belirli işlemlerden geçirilip işlenip bilgisayarın ses kanallarından verilebiliyor.

RAP, ECHO veya HALL efektlerine benzer efektler elde etmek de mümkün. Bunun için geri verme frekansı ile oynamak veya geri verme hızını değiştirmek veya örneğin geri verilmesi bitmeden tekrar başlatmak gibi teknikler kullanılıyor. Bütün bunları, gerek ufak bir yardımcı BASIC programla, gerekdirekt modda elden vereceğiniz komutlarla yapmanız mümkün.

Herhalde çoğunuz, tanıtım kısmını burada bitirip, olayın teknik kısmına geçmemizi istiyorsunuz. Peki öyleyse başlıyoruz!..

Speech-Basic, bir adet iki bitlik ses digitizer devresi ve 4 KByte uzunluğunda Basic-extension (Basic'e özel bir konuda bazı özel komutlar eklemek suretiyle daha zengin bir Basic yaratmak) programından oluşuyor. Her ikisinin birlikte uyumlu çalışması sonucunda gerek sesleri gerek müzik parçalarını rahat bir biçimde örneklemeniz ve işlemeniz sağlanıyor. Speech-Basic için kullanabileceğiniz 57.5 KByte'lık maksimum hafıza miktarı yüksek hızdaki örneklemede bile 14 saniye yetiyor. Bu süreyi, ses kalitesinden fedakârlık ederek 45 saniyeye kadar uzatmanız mümkün. En kötü durumda bile ses kalitesi, SAM ses synthesizer programından daha yüksek!

ÇALIŞMA PRENSİBİ

Algıladığımız ses, havada oluşan 20 ila 15000 Hertz frekanslı dalgalardır. Bilgisayarın bu dalgaları algılayabilmesi için özel ikle onları bilgisayarın algılayabileceği bir şekle sokmak lazımdır. Havadaki ses dalgalarını algılayan ilk birimin bir mikrofondur. Bu ünite, algıladığı hava basınç değişimlerini (sesin başka bir tanımı) çok zayıf elektrik sinyallerine dönüştürür. Digitizer denilen ünitenin görevi ise kesiksiz ve seviyesiz olarak gelen elektrik sinyallerini seviyeli olarak dijitale çevirmektir. Dijital ile analog arasındaki farkı göstermek için Şekil 3 ü yayınladık. Digitize'in çözünürlüğü ne kadar yüksekse sinyal o kadar çok seviyeyle temsil edilir. Yani, daha açık olarak belirtirsek ses kalitesi o kadar yüksektir. Tabii bu durumda kullanılacak hafıza miktarı da artacaktır. Bizim devremiz iki bitlik çözünürlüğüyle dört seviyeyi temsil edebiliyor. Bu sayının, bilgisayarın hafıza kapasitesinin kullanımı ile, kulağın istediği ses kalitesi arasındaki dengeyi kurduğu inancındayız.

Digitizer devremizi, bir walkman'in, radyo-teyp sisteminin veya müzik setinin kulaklık çıkışına bağlayabilirsiniz. Devreye ulaşan ses sinyali üç adet işlemsel kuvvetlendirici ile dört değişik seviyeye ayrılır ve bu seviyelerle karşılaştırılır. Seviye karşılaştırmalarının temiz birer dijital seviyeyi temsil etmeleri için her işlemsel kuvvetlendiricinin çıkışına birer ters çeviren tetikleyici kapı konulmuştur. Geriye kalan son çipin içindeki mantıksal kapıların görevi, karşılaştırmalar sonunda elde edilen üç adet sinyali iki bitlik dijital bilgi olarak toparlıyor. Bu şekilde dört değeri temsil edebiliyoruz. Aşağıda sırasıyla, her değeri gösteren iki bitlik çıkışları ve karşılaştırmada elde edilen ara değerleri bulacaksınız.

1. değerde bitler:00; karşılaştırma: 111
2. değerde bitler:01; karşılaştırma: 110
3. değerde bitler:10; karşılaştırma: 100
4. değerde bitler:11; karşılaştırma: 000

Devremiz oluşturulan bu iki biti 2 numaralı JOYSTICK port'unun UP (yukarı) ve DOWN (aşağı) kanallarına gönderiyor. Buradan da bu iki bit saniyede 18000 kereye kadar okunabiliyor. Giden bilgilerin dördü biraraya getirilip bir Byte olarak paketlenip hafızada saklanıyor. Sesin daha sonra geri verilme işlemi SID çipinin $D418 (= 54272 = 54248 + 24) adresli ses şiddeti ayarlama register'i üzerinden yapılıyor. Söz konusu register'in bir özelliği, herhangi bir ses kanalı açık olmasa da, buranın değeriyle oynayarak bu register'i dijitalden analoga çevirebilen bir ünite olarak kullanabileceğimiz. Ses geri verilirken sadece bilgisayarın ses kanalları kullanıldığından devrenin takılı olmasına gerek yoktur. Yani siz bir sesi kendi sisteminize örnekleyip başkasına bir program olarak gönderebilirsiniz. O da, digitizer devresi olmamasına rağmen sesi dinleyebilir. Programın sağladığı bir avantaj, elde edilen değişik örnekleme seviyesine karşılık gelecek ses şiddeti değerini (0'dan 15'e kadar) sizin belirlemeniz. En basit kombinasyon tipleri olarak 8 değişik lineer kombinasyonu gösterebiliriz. (Hepsinin 0 olması da dahil, bu durumda geri verilen ses duyulmaz.) Bu lineer kombinasyonlar:

0, 0, 0, 0
0, 1, 2, 3
0, 2, 4, 8
0, 3, 6, 9
0, 4, 7, 12
0, 5, 10, 15

olarak gösterilebilir. İsterseniz daha değişik ve lineer olmayan kombinasyonlar da deneyebilirsiniz. Elde edeceğiniz neticeleri beğenmenize bağlı sadece. İsterseniz bu kombinasyonları dinamik (ses geri verilmekte iken) olarak da değiştirebilirsiniz. Böylece demin yukarıda sözünü ettiğimiz HAH ve ECHO efektlerini elde etmeniz daha da kolaylaşır.

İLK SEFER

İlk kaydımızı yapmadan önce donanmamızın bir fonksiyon testi ve basit bir ayar yapmak gerekli. Bunun için önce "Speech Basic" adlı listing AIDE ile yazın ve diskette saklayın. Ayar işlemini yapmanız için bir de ufak ayar tornavidasına ihtiyacınız olacak.

Bilgisayarınızı kapatıp, digitizer devrenizi JOYSTICK-PORT2'ye takın. Henüz herhangi bir ses kaynağı bağlamayın. Bilgisayarınızı açıp tüm tuşları kontrol edin. Tüm tuşlar gayet güzel çalışıyorsa sorun yok! Böylece devrenin yapımında büyük bir hata yapmadığınızı garanti ettiniz. Şimdi Speech-Basic programını,

```
LOA"SPEECH-BASIC",8
```

ile yükleyin ve RUN komutunu kullanarak çalıştırın. Bilgisayar, hemen "C 64 SPEECH SYSTEM V2.7" mesajı ile cevap verecektir. Speech-Basic mesajlarını daimi küçük harf modunda verir. Diyelim ki Speech-Basic herhangi bir şekilde bilgisayarın kontrolünü kaybetti (mesela [RUN-STOP + RESTORE]'den sonra). Böyle durumlarda, yeni bir komut olan RESET komutunu kullanarak Speech-Basic'in birçok şeyi düzenlemesini sağlarsınız. Bu arada hafızada bulunan program silinmez. Bazı Commodore 64'lerin RESTORE tuşu içiçe birkaç tane NMI yaratıp programın kafasını karıştırabilir. Böyle durumlarda da RESET komutunu kullanmanızı tavsiye ederiz. Çünkü bu komut hiç olmazsa bilgisayarı belli bir duruma getiriyor.

Örnekleme seviyelerini renklerle de belirleyebilirsiniz. Bunun için örnek olarak COLDEFO,11,12,15 komutunu vererek dört değişik gri tonunu istediğimiz renk tonları olarak belirleriz. Şimdi HEAR SPEED 1 komutunu verdiğinizde, girilen sesi dinleme durumuna geçersiniz. Bu işlem sırasında ekran kapanır (kasetten yükleme yapılır gibi) ve tanımlanmış dört renkten birini gösterir. Şimdi trimpotu en soldaki pozisyonuna getirip, yavaşça en soldaki pozisyonuna doğru hareket ettirirseniz, demin tanımladığımız dört renk aynı sırayla ekranda görünür. Şayet gerçekten bu durum gerçekleşirse devriniz kurusuz çalışıyor demektir.

Tam kalibrasyonu yapmak için trimpotu bu sefer oldukça yavaş olmak üzere tekrar sola çevirin. Kalibrasyonu gözle izleyin ve 3. renkten, 2. renge (bu örnekte griden koyu griye) geçtiği anda bırakın. Bu nokta sizin kalibrasyon (sıfır) noktanızdır. Başka bir nokta da kalibrasyonu çok abartmayın. Mesela çok uğraşıp bu iki renk arasındaki çok hassas bir geçiş bölgesi bulabilirsiniz. Bu geçiş bölgesi o kadar hassastır ki, digitizer'in girişimde hiçbir sinyal olmasa da ekranda her iki renk gidip gelir. Böyle bir durum aşırı hassaslıktan başka bir şey değildir ve her şeyin aşırısı gibi o da zararlıdır. Böyle bir ayarla yapacağınız örnekleme sırasında bol bol gürültü elde edersiniz, bilhassa ortamda hiçbir şey yokken. Girişi dinleme moduna bitirmek için boşluk tuşuna basın. Böylece bilgisayar normale döner.

SESİN ÖRNEKLENMESİ

Speech-Basic'in 4 KByte uzunluğunda bir program olduğunu söylemiştik. Bu program kendi başına hafızanın $0800 den $1800 adresine kadar kaplar. Bunu hemen arkasından Basic program ve değişkenleri için kullanılan hafıza gelir. Bu hafıza bölgesinin bir sonu vardır ve işletim sisteminde HIMEM diye adlandırılır. Normal olarak bu sınır $A000 (40960) adresinde bulunur. İsterseniz bu sınırı aynı isme sahip (HIMEM) komut ile istediğiniz bölgeye (mantıklı olmak koşuluyla) oturtabilirsiniz. Speech-Basic, ses bilgilerini HIMEM değerinden başlayıp hafızanın (aşağı, yukarı) son adresine kadar saklıyor. Böylece HIHEM değerini değiştirmekle, aynı zamanda hafızanın BASIC ve ses bilgileri arasında paylaşım oranını da belirliyorsunuz. Direkt modda yapılan çalışmalarda ne kadar çok ses hafızası ayırırsa o kadar rahat bir çalışma yapıldığı gözlenmiştir. Örneğin HIHEM $1A00 aşağı yukarı 57.5 KByte'lık hafızayı ses bilgileri için rezerve ediyor. Ayrıca BASIC ile yazabileceğiniz kontrol programı için henüz 512 Byte lık yeriniz mevcut. Diyelim ki o anlık hafıza paylaşımını bilmiyorsunuz ve bu bilgi size gerekli. Böyle bir durumda MEM komutunu kullanarak söz konusu bilgiyi ekranda görebilirsiniz.

Gerçek bir çalışma için dört adet örnekleme değerlerine karşılık gelen, gerek ses değerleri, gerekse renk değerlerini belirlemeniz gerekir. Örnek olarak başlangıçta COLDEFO,11,12,15 ve VOLDEFO,5,10,15 komutlarını kullanın. Tecrübe ile daha değişik kombinasyonlar bulursanız bunları da kullanabilirsiniz. Diyelim ki WALKMAN ile çalışıyorsunuz. Devre ile ses kaynağı (burada walkman) arasındaki bağlantıyı kurun ve kaseti istediğiniz bir yere sarın. Walkman'in üzerinden sesi ve bas sesleri sıfıra indirin (sonuna kadar kısın). Şimdi,

HEAR RECORD SPEED 1

veya F4 tuşu, verin, Bilgisayar gene dinleme durumuna geçecektir. Fakat bu sefer işlem daha ciddi olarak gerçekleşecektir. Şimdi teybi (walkman'ı) başlatın ve ses şiddetini yavaş yavaş açın. Bu arada renk bantlarının ekran üzerindeki dağılımına dikkat edin. Gözlemler sonucu elde edilen tecrübeye göre en iyi sonuç tüm renklere ait bantların ekranda aşağı yukarı aynı sıklıkta bulunduğu ses şiddeti değeri sırasında elde edilmektedir. Bu arada bas seslerin şiddeti ile oynayın. Bu arada dikkat çeken bir olay bas sesleri belli bir değerin üstüne çıktıklarında tüm sesi örttükleri. Tüm bunları gözönünde bulundurarak bu parça ile ilgili ses ve bas şiddet ayarlarını optimal sonucu elde edene kadar yapın. Optimal ayarı elde ettiğiniz anda bandı tekrar aynı yere sarıp bir daha başlatın. Şimdi boşluk tuşuna bastığınızda örneklenen sesler hafızaya kaydedilmeye başlanacaktır. Aşağı yukarı 14 saniye sonra hafıza dolacak ve bilgisayar tekrar bilgisayar tekrar ekranını açıp mesaj verecektir. Hafızayı okuma işlemini, ara bir yerde durdurmak istediğinizde ise yapacağınız sadece (RESTORE) tuşuna ((RUN-STOP)'suz) basmak. Böylece direkt moda geri dönerve hafızaya okuma işleminin kesildiği adresi belirten mesajı alırsınız.

Eğer yapacağınız kaydın tüm hafızayı doldurmasını istemiyorsanız, o zaman RECORD komutundan sonra kayıt sırasında doldurması için bir adres aralığı vermeniz gerekiyor. Bunun kullanımı ise şöyle

```
RECORD FROM başl.adr
TO bit.adr SPEED x
```

Burada başlangıç adresi ve bitiş adresi HIMEM değerinden büyük olmalı ve tabiî ki bitiş, başlangıçtan ileride olmalı. En son parametre x ise 0'dan büyük olması dışında sınırlamaya tâbi değil. Örneklenmiş sesin geri verilmesi PLAY (ya da F3 tuşu) komutu ile yapılıyor. Buna ait parametrelerin kullanımı ise RECORD komutundakilerin aynı. Detaylara daha ilerde değineceğiz.

DİSKET İŞLEMLERİ

Demin de belirttiğimiz gibi, Speech-Basic herikı ROM'un altındaki RAM'i oldukça yoğun bir biçimdeki kullanıyor. Ortaya ufak bir sorun çıkıyor tabiîki. İşletim sistemindeki standart LOAD ve SAVE rutinleri bu bölgeler içinde kullanılamıyor. Bu yüzden sözkonusu rutinler bir kere daha yazılmış durumda. Yeni komutlarımızın adları BLOAD ve BSAVE ve sadece RAM'e hitap ediyorlar. Her iki emir sadece disket işlemleri için kullanılıyor. Zaten başka bir türlüsü de saçma olurdu! Düşünün bir kere, 60 KByte'ı tek parça olarak kasete saklamışsınız. Ses bilgileri için ayrılmış hafıza bölgesini tümüyle diskete saklamak için sadece 'BSAVE "isim"' demeniz yeterli. Bu komutu tüm parametreleri ile görmek istersek.

```
BSAVE"isim", sürücü no su
FROM başl.adr  TO bit.adr
```

En sondan başlayarak, başa doğru tüm parametreler istenilse verilmeyebilir. Böyle bir durumda o parametre için bilinen belli bir değer kullanılır.

BLOAD komutunun parametreleri ile birlikte kullanımı BSAVE komutu ile aynı. Burada kullanılan adres, disketten alınan bilginin hangi adreslerin arasına gideceğini belirtir. Bitiş adresi bir sınırı temsil eder ve yükleme sırasında hiçbir türlü aşılmaz. Mesela, yüklenen dosya, belirtilen aralıktan daha büyükse, dosyanın geri kalan kısmı dikkate alınmaz ve yukleme işlemi orada kesilir. Böylece, yükleme işlemi üzerinde de kesin bir kontrol elde edilir.

HARDWARE KÖŞESİ

CEM AKAR
Elk.Yuk.Tek.

Dergınız 64'ler bu sayıdan ıtıbaren hadware köşesı ile bılgısayarın ıç dünyasındakı elektronik devreler ve bılgısayarların extra donanımlarla neler yapabileceğını anlatacaktır. Bu donanımlar sızlerın her yerde temın e lebileceğınız veya dergınızden ısteyeb leceğ.nız malzemelerden oluşacaktır. Ilk olarak bılgısayarınızın açıp kapama dügmesını kullanmadan tekrar açılış durumuna getırılmesını sağlayan 2 reset teknığı anlatılacaktır.

1- Normal Reset:

Normal reset bılgısa/arın açma-kapama düğmesını kullanmadan açılış durumuna döndürmektır. İkı şekılde yapılır

a) Expontıon veya userporte takılan bır kart ile

Bu reset şeklı en çok kullanılanıdır. Bazı programlar vardırkı resetlenemez Yanı korumalıdırlar. Bun arı resetlemek ıçın 2 bölümde anlatılan süper reset kullanılmalıdır. (Önemli not: Reset kart gıbı aletler mutlaka bılgısayar kapalıyken takılmalıdır.)

b) Kursor ekranda ıken yapılabılır.

SYS 64738 komutuyla olur. Kaset kullanıcılar otomatık Run'a başlar

Reset edilmış bir programı geri çağırmak.

Aşağıdakı bır kaç komutla resetlenen programın, gerıye nasıl alınacağı anlatılacaktır.

Bu komutları satır nosu vermeden kullanın.

Poke 2050,8 (RETURN)

Poke 808,237 (RETURN)

LIST

Ayrıca "OK L' turbo ile çalışanlar programı resetledıkten sonra.

SYS 50000 (RETURN) ile turbo programını geri çağırabılırler. Bu şekılde yenıden turbo yüklemeye gerek yoktur

Eğer oyun geri çağrıldıktan sonra SYS adresi verıyorsa program kopyalanabılınır. Bu her zaman ıçın geçerlı değildır. Resım 1 de bu kartın nasıl yapılacağı gösterılmıştır

SÜPER RESET BUTTON

a) Normal reset buttonlar genellıkle C64 programlarının çoğunu durduramazlar. Bunun nedenı bazı programların modulstart ile çalışıyor olmasıdır.

b) Nedir bu modul start.

Bunu anlamak ıçın C64 ışletım sıstemıne yakından bır bakmamız gerekmektedir. Ister hardware ister software ile gönderılen bır reset sinyali bilgisayarı $8ø4 ten $8ø8 kadar olan hafıza kısmını ınceleıneye zorlar. Şayet o kısımda "CBM 80" bılgısi ASC 11-codu olarak bulunursa C64 sistemi $8ø0-$8ø1 olan kısıma atama yapar Buna göre $8ø0 adresınde LOW-$8ø1 adresınde HIGH Byte reset vektörleri bulunmaktadır. $8ø2 ve $8ø3 de olan kısımda warmstart vektörler bulunmaktadır. Yanı bır RESTORE anında bu vektörler harekete geçirilir

Reset anında şayet bir programın başlangıç adresleri $8ø0-$8ø1 arasında bulunuyor ise her daım ısmı verılmıştır. Çünkü expansıon porta takılmış olan herhangi bır modul kartı bilgisayar açıldıktan sonra "CBM 80" bılgısını bu adresler arasına yollamaktadır. Bu bılgıde normal bır reset ile durdurulamaz.

c7 VE BAŞLIYORUZ

Moduller RAM dizaynını değıştırmektedır. Neticede EXROM hattı toprağa bağlandığı zaman bılgısayar ram hafızasındakı $8ø0 den $Aø0'a kadarkı kısmı kapatış modulün ıçınde bulunan, bılgıyı kullanır Reset yapılıp EXROM toprağa bağlı olduğu zaman "CBM 80" bılgısı bılgısayara aktarılmamaktadır. Exrom toprak seviyesinde olduğundan bılgısayar her hangi bır kartusun takılı olduğunun farkına varmaz. C64 normal açılış ekranına döner. Bu şekılde kartuşun bılgıs hafızada $8ø0 den ıtıbaren saklı kalacağından kartuşun programının kopyası çıkarılabılınır.

d) Süper reset kullanarak kartuştakı programların kopyasını çıkarmanız mümkündür. Aynı şekılde normal reset butonunun yaptığı ışlemlerıde kullanabılırsınız. Süperk resetle çoğaltmak istedığınız kartuş programlarının özel bır monütör programın vasıtasıyle hafızadan teybe veya dıske çoğaltabılırsınız. Bu özel monıtör ılerkı sayılarda açıklanacaktır

Şekil 2 de süper resetın bağ antı şemaları gösterılmıştır.

e) Montaj şeması

Kesın ve emnıyetlı bır çözüm ıçın titız çalışın (lütfen aletınızın garantısını göz önüne alın)

Şekil 1 de görü düğü gibi sarı kablo EXROM'a (PIN 8) ve kırmızı kablo Resete (PIN C) bağlanmıştır. Karta montaj etmek istedığınızde 58x50 mm lık bir iki taraflı bakır pertınox gerekır 58 mm Exportıon portun genışlığıdır

Parça lıstesı

2xON PUSH button

16 V / 47 MF kondonsatar

10 KOHM direnç

Bağlantı kablosu (3 renk)

VE 58x50 mm Bakır pertınox

MACERA'dan MACERA'ya...

MERT GÖKKAYA & ERTUĞRUL ERÖZ

ULTIMA V

Sonunda hazır söz vermeler ve boşa çıkan umutlarla dolu aylardan sonra **"Origin"** 64 için **"Ultıma V"**i hazırladı söylendığıne göre oyun dört çift taraflı dıskle gelıyor ve daha önceki Ultımaların eksığı olan pek çok yenı özellıkle geliyor.

LEVEL 9 TEKRAR SAHNEDE

Level 9 **"LANCELOT" ve "İNGRID'S BACK**'in yayınlanmasından sonra **"SPOOK"** olarak adlandırılan ve katilinizi bulup ruhumuzu ebediyen kurtarabilmek için 24 saatinizin olduğu, mini destansı bir diğer oyunun yayınlanmasına başladı. Seslendirmeler bu güne kadar yaptıklarından tamamen farklı.

ÖDÜL KAZANDI.

Magnetic Scrolls'un son serüveni CORRUPTİON (Kötü yol, fesat)

1988 Personel Computerödüllerinde yılın oyunu seçildi. Bu geçen sene British Micro ödüllerinde yılın oyunu olarak mükafatlandırılan Guild of Thieves'ın başarısının bir devamı oldu. Öyle görülüyor ki Mag. Scroll sonunda layık olduğu **"Britanya'nın bir numaralı serüven"** (Bılgısayar oyunları olarak) **"merkezi"** olarak kabülünü açıkca sağladı.

Dergimizin **"maceradan maceraya"** adlı bu bölümüne hoş geldiniz. Bundan böyle her ay sizlere, bu sayfalardan sesleneceğiz. Satırlarımızı ipuçları ve yardım köşesi adı altında iki bölümle doldurmayı planlıyoruz. İpuçları köşesinde tabii sizlerin de yardımı ile elimizden geldiği kadar sizlere oyunlar hakkında ufak ayrıntılar, ipuçları vermeye çalışacağız.

Yardım bölümünde ise sizden gelen mektupları, takıldığınız yerleri ve sorunlarınızı elden geldiğince cevaplamaya gayret edeceğiz. Ben ve Mert arkadaşım bu konuda mektuplarınızı bekliyoruz. Ayrıca zaman zaman bazı macera oyunlarının açıklamasını, bazen de haritalarını yayınlamak planlarımızı dahilinde...

"Macera'dan macera'ya"
Şehi Asım Caddesi No· 51/5-6
90690 BEŞİKTAŞ-İSTANBUL
Gelecek ay buluşmak üzere şimdilik hoşçakalın...

Ertuğrul Eröz - Mert Gökkaya

İPUÇLARI

JINXTER: Elektrıklı teli eldıveni gıyıp (Wear Gloves) bahçe markası ile kesın... (Cut wire with secateurs)
RED MOON: Kasayı açarken, gazdan kurtulmak için **"Little room"**'dan bulacağınız gaz maskesini giyin. Buraya girebılmek için ise **(Long stair way)** de bulunan mantarı yıyerek küçültmelisiniz.
GUILD OF THIEVES: Kafesteki ayıyı geçebılmek için ona zehirli balık vermelisiniz. Balığı tutmak için ıstaka ile iğneli ıplikten yararlanmayı deneyin.
MURDER IN MISSISIPY: Parmaklıkta asılı olan şey tabancanın kabzasıdır. Bunu alabılmeniz için yanınızda makına dairesinde bulacağınız sopa bulunmalıdır.
THE HUNT: Istasyondan bılet alabılmek için önce postahanedeki adınıza gelen mektubu almalısınız. Bıletı aldıktan sonra peşınıze takılan adamdan kurtulabılmek için hiç zaman kaybetmeden eve gıdıp ıçerı gırın

ADVENTURE'ler

AHMET YILDIRIM

Sevgili okuyucularım bu ayda FRP türü oyunları inceleyen yazı dizimize kaldığımız yerden devam etmeye çalışacağım

Ama önce geçen haftaki yazım hakkında oluşan bazı olumlu bazıları olumsuz eleştirilerden de söz etmeden geçemiyeceğim. Eleştiriler iki yönde toplanıyordu. Birinci tür bu yazıyı yerenler: Aslında son derece haklılar şoyle ki Adventure'lar köşesinde FRP oyunlarından söz etmemize kızıyorlar Çünkü FRP her ne kadar Adventure oyununun hem atası hem de kaynağı olmasına rağmen bugün apayrı iki oyun turu. Onlara katılıyorum. Ne var ki günumuz oyun dünyasındaki gidiş bilhassa on altı bitlik makineler yayıldıktan sonra FRP'lerin bilgisayara uyarlanması yönunde. Ve oyun eleştirmenleri bu yıl bu tür oyunların bir patlama yapacağı kanısındalar

İkinci tür eleştiriler ise olumlu yöndeydi. Ve ne yazık kı yurdumuzda çok az tanınan bu oyun turunden söz ettiğim için teşekkür eden arkadaşlarımız oldu. Açıkça söyliyeyim benim gönlüm de FRP'den yana. Nedenleri de kısaca şöyle· Adventure'lar her ne kadar gittikçe mükemmeliğe ulaşıyorlarsa da yine yazarının ya da yapımcısının yaratıcılığıyla sınırlısınız. Ve yazarının öngörmediği bir cümle şeklinin ötesinde oyunda ilerliyemezsiniz. Bu bizim gibi ana dili İngilizce olmayan ulkelerde büyük bir engel. Ama FRP'ler de böyle bir durum söz konusu değil.

Evet konumuza kaldığımız yerden devam edebiliriz artık. Evet AD + D'den sonra artık her zevke ve kesime hıtap eden oyunlar yapılmaya başlandı. Tabıbi oyun yapımcılarının elinin altında Heroic Fantasy turü eserler vermiş yazarların eserleri gibi sınırsız bir kaynak vardı. Bu yazarların belli başlıları H P Lovecraft, Augst Derleth, Abraham Merritt, Brian W Aldiss, Robert Heinlein, Roger Zelazny, Catherine L Moore, Jack Vance vb .. Bu yazarların eserlerinin dışında sadece oyun yaratan kişiler de çıktı.

Buraya kadar sözünü ettiğimiz oyunlar hep masa üstü diye tanımlanıyordu ve birkaç kişinin yanyana gelmesiyle oynanıyordu. Günümüz dünyasında aynı zevki paylaşan kişilerin aynı anda boş vakitlerinin olması gittikçe imkansızlaşmaya başlayınca bu kez bu soruna iki çözüm bulundu. Birincisi aynı masa çevresinde toplanmayı ve boş vakit sorunu çozümleyen Posta Aracılığıyla Oynama (Play By Mail) ya da kısaltılmış yabancı adıyla PBM sistemi geliştirildi. Artık bir merkezden yönetilen oyuna siz posta aracılığıyla hamlenizi bildirerek katılıyordunuz Bunun sonuçları da size yine posta aracılığıyla iletiliyordu. İlerde PBM'leri geniş olarak bir başka yazımda ele alacağım

Bulunan bir ikinci çözüm de bireyselliğe dönüş biçimindeydi Sadece tek kişinin oynayabileceği oyunlar ve kitaplar yapıldı. Ve yine bu çözüm çerçevesinde FRP'ler bilgisayara uyarlandı

İşin başında bilgisayarın yetersizliği nedeniyle oldukça zorlukla karşılaşıldı. Ve yarı Adventure yarı FRP türü oyunlarla idare edildi. On altı bitlik makineler çıkıncaya kadar FRP diye adlandırabileceğimiz birkaç oyun başarıya ulaşmıştı Bunların başlıcaları Ultima, Bard Tales serileri, Wizardy ve Phantasie gibi oyunlardı

Ve nihayet Mirrorsoft'tan gerçek anlamda bir FRP piyasaya çıktı. Adı Dungeon Master'di. Bu oyun gerçek FRP'cilerin düşlediği esnekliği ve hareket yeteneğini sağlıyabiliyordu. Sonra bu türün devleri çok akıllıca bir hareketle birleşerek (TSR/SSI/US GOLD) piyasaya türün ilkinin gerçek bilgisayar adaptasyonunu yarattılar. Advenced Dungeons And Dragons

Gelecek sayımızda sohbetimize kaldığımız yerden devam dileğiyle hepinize bol Adventure'lı pardon bol Fantasy'li (elbette Heroic) günler dilerim

Sizinle ilk tanışmamızda küçük ipuçları yanında size seveceğinizi umduğumuz kısa bir adventure programı yayınlıyoruz. Bu programda komutlar kısa olarak yayınlanmıştır. Mesela p. print komutu yerine geçiyor.

PROGRAM

```
 1DIMAA200,KK1,Z2,ZX:Z,P=%8200
 3(, XK0,JSR%FFE3,STA%86:RTS:1:G p
15N=0:G=0:P 630:F=0:F A=0TO200:AA(A)=0:N
40F I=1TO10:F J=1TO15:AA(16*I+J)=1:IFA R %10)6 AA(16*I+J)=2
41N :N :C=A R %1500+500
42X=1+A R %9:Y=1+A R %15:AA(16*X+Y)=5:F H=0TO2:GOS h:N
45CLEAR0:GOS x:?%E1=0:GOS 1
50rGOS b:GOS x
45IFM=0P "YOU GET THE TREASURE FREE":GOS h:GOS c
70IFM=100 AND N=1 G d
75GOS x:P."DO YOU 1 FIGHT 2 RUN 3 BRIBE"
80LINK KK0:X=?%80-48:IFK>3G 80
 90GOS x:G (30+K*30)
100IN "HOW MANY COMBAT POINTS" X:GOS x
110IFK>C P."YOU ONLY HAVE "C" POINTS":G 100
120I=A R %1000:L=20:C=C-K:K=K-(Q/100):A=0
125F H=1000TO0 S -90:IF(L*(M/10))<K AND M>I:A=1
130L=L-1:N :GOS x:IFA=1G 310
135P "THE MONSTER KILLED YOU"
137P :"YOU LOSE EVERYTHING."
140P "DO YOU WISH TO TRY AGAIN Y OR N "
141LINK KK0:IF?%80=89:G c
142IF?%80=78 P "BETTER LUCK NEXT TIME":K
143G 141
150I=A R %12:A=0:IF I=11 G 155
155F H=0TO10:IFR*10>M AND M<I :A=1
160N :IF A=1 G 170
165G 685
170A=X:B=Y
172X=A R %3-1+A:Y=A R %3-1+B:IF AA(16*X+Y)>1 G 172
180IF AA(16*X+Y)>0 G p
185AA(16*A+B)=1:AA(16*X+Y)=5:G 40
200G 635
299bP %30'''''''':?%E0=16
400I=A R %13+1:M=I*10:IFI<11 P "A "
405G (410+I*5)
415P "MINOTAUR";G q
420P "CYCLOPS ";G q
425P "ZOMBIE  ";G q
430P "GIANT   ";G q
435P "HARPY   ";G q
440P "GRIFFIN ";G q
445P "CHIMERA ";G q
450P "DRAGON  ";G q
455P "WYVERN  ";G q
460P "WIRWOLF ";G q
465P "NOTHING   ";M=0:G q
470J=A R %20+1:C=C-J:GOS x:P "YOU FELL INTO A PIT AND USED"
471P J" COMBAT POINTS TO CLIMB OUT.":GOS h
472IFC<100:P " AND DIED WHILE CLIMING OUT !!!!":G 137
473G b
475GOS x:P "A GIANT BAT CARRIED YOU TO A NEWSPOT ":A=X:B=Y
476X=A R %8+2:Y=A R %13+2:IF AA(16*X+Y)=1 G 476
477IF AA(16*X+Y)=4 G 476
479AA(16*A+B)=1:AA(16*X+Y)=5:GOS 1:GOS h:G b
480IFQ<100:G b
481GOS x:P "A GIANT EAGLE CARRIED YOU TO"'"SAFETY ":G 1000
486qP ':?%E0=16
487P "IS GUARDING"';?%E0=14:1=A R %7+1:G (480+I*2)
490P "10 SILVER SPOONS":P=10:R
492P "A JEWELLED SWORD":P=30:R
494P "A JAR OF RUBIES ":P=50:R
496P "A TREASURE CHEST":P=200:R
498P "50 SILVER COINS ":P=50:R
500P "100 GOLD PIECES ":P=100:R
502P "A BOX OF JEWELS ":P=75:R
510P "YOU BEAT THE MONSTER  "
512GOS h
515S=S+1
516Q=Q+P:ITP=30 GOS x
521IFP=200 G 1
530GOS 1:P.":?%20=16:P."YOU HAVE "Q" "':?%20=16:P "TREASURE "
531P "POINTS":GOS x
532GOS x
533A=X:B=Y:IN."WHAT DIRECTION" %Z:D=0
534GOS x
535IFZ?0=?8 X=X-1
536IFZ?1=87 OR Z?0=80 Y=Y-1
537IFZ?0=83 X=X+1
538IFZ?1=69 OR Z?0=47 Y=Y+1
539IFAA(16*X+Y)=0 G p
540IFAA(16*X+Y)=1 P "RAN INTO A TREE ":X=A:Y=B:G 533
541IFAA(16*X+Y)=4 D=10
545IFF=1:AA(16*A+B)=1:G 540
550AA(16*A+B)=4
560AA(16*X+Y)=5:GOS 1:F=0:G r
633IN "HOW MUCH DO YOU WISH TO PAY? "K:D=0
640IFK>Q GOS x:P "YOU ONLY HAVE "Q" TREASURE POINTS ":G 635
645I=A R %22:L=0:IFI=21 ORK<1 G 135
650F H=0TO10:IFK<=(L*P)/10 AND 1>=R D=1
660L=L+1:N :IFD=1 GOS x:G 680
670P "YOUR BRIBE ACCEPTED ":Q=Q-K:F=1:G 530
680P "YOUR BRIBE WAS NOT ACCEPTED"
685P " YOU MUST FIGHT"':G 100
800=IFA R %10<5 ORD>3000 R
801P '"SWORD ENCHANTED DOUBLES YOUR-""STRENGTH"
802C=C*2:GOS h:R
850I=A R %10:IF I=7G 855
851IFI=3G 870
852G 530
855P "THE CHEST WAS A TRAP  YOU WERE KILLED ON OPENING IT "
856GOS h:G 137
870P "A MIRROR WAS IN THE CHEST. IT WILL KILL ANY WIRWOLF YO"
871P "U MEET ":N=1:GOS h:G 530
880P "YOUR MIRROR KILLED THE BASILISK ":GOS h:G 515
1000pAA(16*A+B)=4:GOS 1:GOS x
1010P "YOU SURVIVED THE FOREST"
1020P '"YOU WON A TREASURE TOTAL OF "Q'"CONGRATULATIONS   "'
1030G 140
2000=B=0:P 630:F I=1TO10:F J=1TO15:E=AA(16*I+J)
2005IFE=1:P " "
2010IFE=5:P "X"
2020IFE=2:P "T"
2090N :P ' :N :R
2100=P 630:?%E0=16:R
2200=P 630'''''''''':F U=0TO4:LINK=FF22:P ' :N
2201P 111111111111:R
2400IGOS x:P "YOUR COMBAT"';?%E0=14:P "STRENGTH = "C" ":$0:R
2500IP 130:F J=1TOA:P ' :N :P 111:F J=1TO15
2505E=AA(16*A+J)
2510GOS 3100
2590N :P 130
2600F J=1TOX:P ' :N :P 111:F J=1TO15:E=AA(16*X+J)
2610GOS 3100
2635N
2680IFD=10:GOS x:P "NOTHING IN THIS AREA ":GOS h:C=C-10:GOS 1
2681IFD=10G 530
3100R
3000hF J=0TO250:WAIT:N :R
3100IFE=1 OR E=4P " "
3110IFE=5P "X"
3120IFE=2P "T"
3130R
5000=CLEAR0:P 630'''':?%E0=10
5005P "M O N S T E R"'',?%E0=11:P "C O M B A T"''''
5100P "KILL THE MONSTERS  COLLECT THE"'"TREASURE AND SURVIVE"
5110P " THE FOREST "
5200G 15
```

PEKEN

BİLGİSAYAR MERKEZİ
338 30 25

Halitağa Cad. Ekşioğlu İşhanı No: 21 Altıyol Kadıköy - İSTANBUL

— DİSKETTE —

ROCKET RANGER
CAVEMAN UGHLYMPICS
TIGER ROAD
MENACE
FIRE ZONE
HEAVY METAL
DOUBLE DRAGON
F-18 INTERCEPTOR
GUERILLA WAR
TIMES OF LORE
AFTERBURNER
ROGER RABBIT
SUPER SPORTS
ARMALYTE
ONE ON ONE-2
KATAKIS
CAPTAIN BLOOD
HOLLYWOOD POKER
CAPTAIN POWER
HAWKEYE
Typhoon
Circus Games
4x4 OF ROAD
MIND FIGHTER
YES, PRIME MINISTER
ROAD BLASTER
80 DAYS AROUND WORLD
J.E.QUARTERBACK
DESELATOR
DANGEMAN
RACEM
LANE OF MASTODON
MANIAC MANSION
DARK CASTLE
APOLLO 18
SINBAD
THE THREE STOOGES
NAWKOM SIX
GARRISON
BARBARIAN II
TICKET TO WASHINGTON
TICKET TO HOLLYWOOD

— KASETTE —

ROBOCOP
POWER AT SEA
LAST NINJA II
RAMBO III
RED STORM REISING
NIGHT RAIDER
SUMMER OLYMPIAD
PREDATOR
TEST DRIVE
PIRATES
STEALTH FIGHTER
CALIFORNIA GAMES
SUMMER GAMES II
WINTER GAMES
DALEP THOMPSON
DEFENDER OF CROWN
AIRBORNE RANGER
LAW OF THE WEST
SILENT SERVICE
SKATE OR DIE
BATMAN
SOLDIER OF LIGHT
E.H. INT. SOCCER
MICRO SOCCER
J.W. DARTS
SUPER STUNDMAN
GHOST HUNTER
THE VİNDİCATOR
S.D.I
CHICAGO'S 30
SAVAGE I,2,3
OPERATION WOLF
HELL FİRE
RETURN TO JEDI
PEPSI MAD MIX
TRACK SUIT MANAGER
GARY L.S. SKILLS
FOOT MANAGER II
LIVE AND LET DIE
TOTAL ECLIPSE
TURBO BOAT

ÖDEMELİ GÖNDERİLİR

TAYLAN TİCARET

Bigisayar & Elektronik

Bilgisayarla ilgili tüm Sorunlarınız için... Taylan'a gelin...

FACIT Printerleri yetkili satıcılığı
BOĞAZİÇİ Bilgisayar ege bölgesi genel dağıtımı.

- **GÖGE KOM. ŞTİ.** Oyun, eğitim ve iş programları Ege Bölgesi genel dağıtımı
- **KİNG LİMİTED** Ürünleri Ege Bölgesi genel dağıtımı
  Final III - Multi Ice II ve diğer kartuşlar
  3.5 inch ve 5.25 inch disket kutuları
  Commodore adaptörler ve tüm bilgisayar yardımcı malzemeleri
- **EBONY BİLGİSAYAR EĞİTİM MERKEZİ** İngilizce eğitim programları
  Ege bölgesi genel dağıtımı
- **64'ler DERGİSİ** Ege Bölgesi genel dağıtımı
- MSX - SINCLAIR - COMMODORE - AMSTRAD - ATARI
  Oyun, eğitim ve iş programları
  Disket oyunları ve kasette disket oyunları
- **Atari** ve **Commodore Işıklı Kalemler**
- Her marka **PC** ve **yazıcılar, Joystick'ler,** 3.5 inch ve 5.25 inch **disketler**

64'ler Dergisi Abonelerine İndirim

TOPTAN VE PERAKENDE

Merkez : Gaziosmanpaşa Bulvarı no 38/B ÇANKAYA -İZMİR
Şube : Talatpaşa Bulvarı no 40 ALSANCAK

İLK YİRMİ

1- Rocket Ranger
2- Operation Wolf
3- Red Storm Rising
4- Stealth Fighter
5- Night Rider
6- Midnight Patrol
7- Track Suit Manager
8- Last Ninja II
9- Rambo III
10- Katakis
11- Emyln Hughes Soccer
12- Vindicator
13- Fox Fights Back
14- Corruption
15- WWF. Wrestling
16- Bombuzal
17- Hellfire Attack
18- S.D.I
19- After Burner
20- Typhoon

Reebok

CROSS

rotring

DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ

WORLD YOUTH CENTER

SAHAN KITAP

Commodore 64

Sudy

adidas

Ravensburger Puzzles

Chicco

Aradığınız her güzel şey için

DÜNYA GENÇLİK MERKEZİ'ni seçin

Valikonağı Cad. No: 38
Nişantaşı-İstanbul